7/97 Ausgabe 2 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-

COMPUTEC VERLAG

07

4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

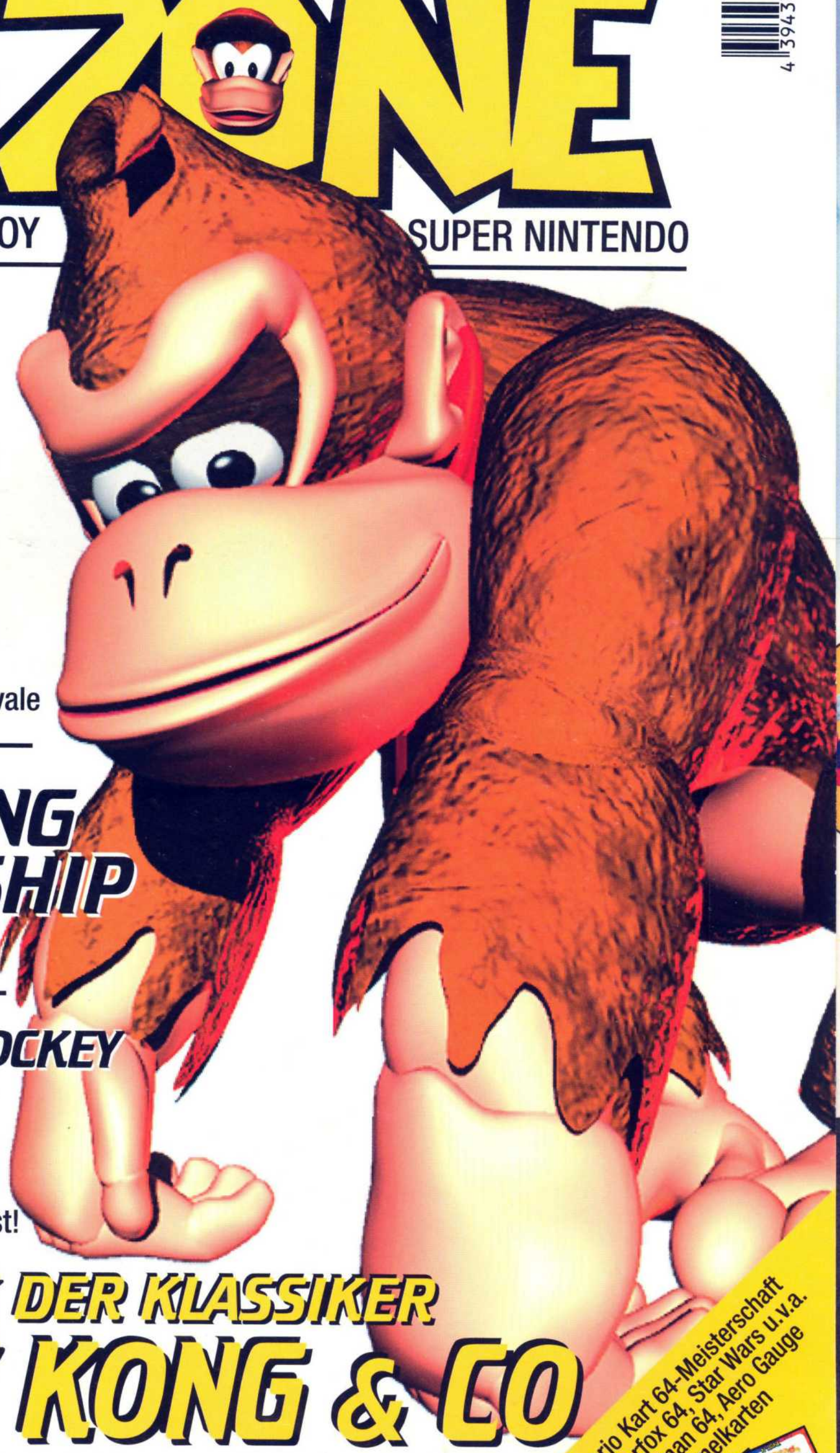
NINTENDO 64 • GAME BOY SUPER NINTENDO

NEU!!! NUR DM 3.90

ULTRA SOCCER
Weltpremiere: Acclaims ISS 64-Rivale

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
Enthüllt: Das erste N64-Autorennen

WAYNE GRETZKY HOCKEY
NBA HANGTIME
WAR GODS
Alle Midway-Automaten-Hits im Test!



DAS COMEBACK DER KLASSIKER
DONKEY KONG & CO
Exklusiv-Reportage: Die Wahrheit über alle N64-Neuauflagen

- Alle Infos zur Mario Kart 64-Meisterschaft
- Tips & Tricks zu Starfox 64, Star Wars u.v.a.
- Neues zu Bomberman 64, Aero Gauge u.v.a. • 4 Sammelkarten

ÜBER 20 SEITEN TIPS & TRICKS!

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

Zurück in der N-Zone!

Als erstes möchte ich mich im Namen des gesamten Teams bei allen Lesern der ersten Ausgabe von N-Zone bedanken, welche uns mit Glückwunschkarten, lobenden Briefen und zahlreichen Faxen ihre Freude über unser neues Magazin zeigten. Daß schon in den ersten zehn Tagen über 1000 Briefe bei uns eintreffen würden, hatten wir uns in den kühnsten Träumen nicht ausgemalt. Mit der Gewißheit, ziemlich genau euren Geschmack getroffen zu haben, versuchten wir nun auch noch die letzten kleinen Schwachstellen auszumerzen und präsentieren euch spannende Reportagen, Tests und Tips & Tricks. Übrigens, der Preis von DM 3,90 bleibt!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

INHALT

EXKLUSIV-REPORTAGE

DONKEY KONG WORLD & CO. .Die Nachfolger der Klassiker 8
Acclaim .....WWF 64, NFL Quarterback '98... 11
Eidos .....Tomb Raider 64 8
Electronic Arts .....FIFA 98: Die WM-Qualifikation 10
GT Interactive .....MK Mythologies, MK Trilogy & Co. 11
Konami .....Mystical Ninja, Winter Olympics... 12
Interplay .....Earthworm Jim 3D 10
Nintendo .....F-Zero 64, Zelda 64, Super Mario RPG 2... 9
Virgin .....Command & Conquer 3D 12

ANGESPIELT

Aero Gauge ..... Besser als Extreme G? 20
Baku Bomberman ..... Aktuelle Infos aus Japan 24
Multi Racing Championship .Das erste N64-Autorennen 18
NFL Quarterback '98 ..... Das erste HiRes-Spiel 23
Ultra Soccer ..... Acclaims Fußball-Debüt für N64 16
Wild Choppers ..... Heli-Action von Seta 22

TESTS

Int. Superstar Soccer 64 .... Die PAL-Version im Detail 32
NBA Hangtime ..... Midways NBA Jam-Nachfolger 36
Wayne Gretzky´s 3D Hockey .Eishockey im NBA Jam-Stil 34

IMPORT-TESTS

J-League Live 39
Powerful Pro Baseball 4 39
War Gods 38

SPIELE-NEWS

Banjo von Rare 6
Battle Dancers 7
Lufia 5
Pilotwings 64 II 6
Yoshi´s Island 64 6
Zelda 64 7

NEWS

Aus Japan 4
Aus den USA 6
Kurz & Knapp 6-7
Super-NES-News 5
Game Boy-News 7
Mario Kart 64-Meisterschaft 4
N-Zone-Verstärkung 4

SPIELE-LEXIKON

Über 110 Spiele auf 4 Seiten! 20

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Star Wars: SOTE 56
Super Mario 64 48
Turok 52

T & T: CHEATS & CODES

NBA Hangtime 44
Starfox 64 44
War Gods 42
Wayne Gretzky´s 3D Hockey 42

RUBRIKEN

Chart-Attack 30
Impressum 65
Inserentenverzeichnis 65
Kleinanzeigen-Coupon 65
Leserbriefe 40
Sammelkarten 67

Donkey Kong World & Co. . . .8

Von Donkey Kong World bis Zelda 64, von Earthworm Jim 3D bis Tomb Raider 64 - wir verraten in unserer Exklusiv-Reportage auf sechs Seiten die Wahrheit über alle 64 Bit-Comebacks!

Ultra Soccer 16

Acclaim will es wissen! Erfreuten sie uns letzten Monat schon mit dem phantastischen Extreme G, so präsentierten sie uns diesen Monat die erste Version ihres sensationellen Fußballspiels.

Multi Racing Championship 18

Nach Wave Race 64 und Mario Kart 64 kommt mit Oceans N64-Debüt endlich das erste echte 64 Bit-Autorennen auf uns zu. Wir haben die neuesten Infos aus Japan parat.

In Japan ist nicht nur Nintendo beheimatet, sondern auch der größte und schwierigste Videospiele-Markt der Welt. Grundsätzlich sind die Japaner zwar heiß auf alles, was neu ist, genauso schnell verlieren sie jedoch die Lust, wenn nichts Hochwertiges geboten wird. Gerade deswegen beobachten wir diesen Markt mit Argusaugen und verraten euch, mit welchen Marken Nintendo um die Marktführung kämpft.

64 DD erst im März

Das 64DD-Zusatzlaufwerk wurde in Japan auf März ´98 verschoben. Es soll übrigens mit Modem ausgerüstet werden.

Ursprünglich wurde das 64DD-Zusatzlaufwerk zwar für Ende 1997 angekündigt, doch aufgrund fast schon erwartungsgemäßer Verzögerungen bei der Entwicklung entsprechender Spiele entschloß sich Nintendo, die Veröffentlichung des Diskettenlaufwerks in Japan auf März `98 zu verschieben. Außerdem gab man bekannt, daß zeitgleich zum Start das Rollenspiel Mother 3, das Arcade-Game Pocket Monster 64, die Städtebausimulation Sim City 64 und das Malprogramm Mario Paint 64 verfügbar sein werden. Insbesondere die beiden letztgenannten Titel werden die Beschreibbarkeit der 64 Megabyte-Disketten exzessiv nutzen. Inwiefern das eingebaute Modem eingesetzt wird, ob man das in Japan bereits sehr erfolgreiche Satelliten-System nutzt oder ob gar ein spezieller N64-Online-Service eingerichtet wird, wurde noch nicht bekanntgeben. Das Gerät soll etwas weniger kosten als das N64-Grundgerät, eine Veröffentlichung in Deutschland darf man nicht vor Ende 1998 erwarten. Übrigens, in England wird ein bekanntes Rennspiel für 64DD umgesetzt - mehr dürfen wir leider noch nicht verraten.

Mother 3 (alias Earthbound) gehört zu den ersten 4 Spielen, die zusammen mit dem 64 DD erscheinen.

Ohne Zelda No Densetsu 64!

Laut Shigeru Miyamoto repräsentiert Zelda No Densetsu 64 die zweite Generation an N64-Spielen.

Wer in obiger Aufzählung Zelda 64 (der japanische Titel lautet Zelda No Densetsu 64) vermißte, dem sei gesagt, daß dieses Spiel vorläufig nur in einer 128 MBit-Modul Variante erscheinen wird. Laut Shigheru Miyamoto darf man dennoch auf einen Quantensprung in Sachen Qualität hoffen, denn erst während der Entwicklung von Super Mario 64 lernte er das Potential des N64 richtig kennen. Er entdeckte viele Sachen an der 3D-Engine, die verändert oder verbessert hätten werden können, allerdings blieb ihnen während der SM64-Entwicklung nicht mehr die Zeit dazu. Jetzt, wo sie an neuen Spielen arbeiten, können sie das Super Mario 64-System komplett überarbeiten oder sogar eine ganz neue 3D-Engine erschaffen, die beispielsweise bei F-Zero 64 zum Einsatz kommt.

Aktuelle Release-Daten!

Wie gewohnt liefern wir euch zum Abschluß noch die aktuellen Veröffentlichungsdaten der wichtigsten Titel: Juni: Go! Go! Troublemakers, Juli: Rev Limit, Sonic Wings Assault, Multi Racing Championship, August: 64 Oozumo, Golden Eye 007, Power League 64, Goemon 5

Herzlich willkommen, Takeo!

Verstärkung der

Wer ein richtig gutes Nintendo-Fachmagazin machen will, sollte einen Mitarbeiter haben, der in der Lage ist, japanisches Infomaterial zu übersetzen oder japanische Rollenspiele bis zum Ende durchzuspielen.
Unter diesen Gesichtspunkten suchten wir bereits seit der Konzeptionierung von N-Zone eine entsprechende Fachkraft. Daß es mit videospieleunerfahrenen Übersetzungsagenturen mehr Probleme als hilfreiche Texte gibt, stellten wir schon nach kurzer Zeit fest.
Fündig wurden dann endlich kurz nach Drucklegung der ersten Ausgabe mit Takeo Apitzsch, einem 14jährigen Nintendo-Fan der ersten Stunde. Dank seiner Mithilfe entpuppen sich japanische Prospekte und Fachmagazine als echte Informationsquellen, während sie für gewöhnliche Westeuropäer eher Bilderbuch-Charakter hatten. Welche positiven Auswirkungen Takeos Mitarbeit hat, erkennt ihr bereits an den brandaktuellen Berichten zu Multi Racing Championship, Aero Gauge, Wild Choppers und Baku Bomberman, die allesamt mit bislang unbekannten Informationen glänzen können. Übrigens, derzeit spielt sich Takeo gerade mit Begeisterung durch Doraemon, das für uns Normalbürger alles andere als spannend war...

Takeo Apitzsch entschlüsselt ab sofort für uns sämtliche japanischen Hieroglyphen!

Race 4 Fun

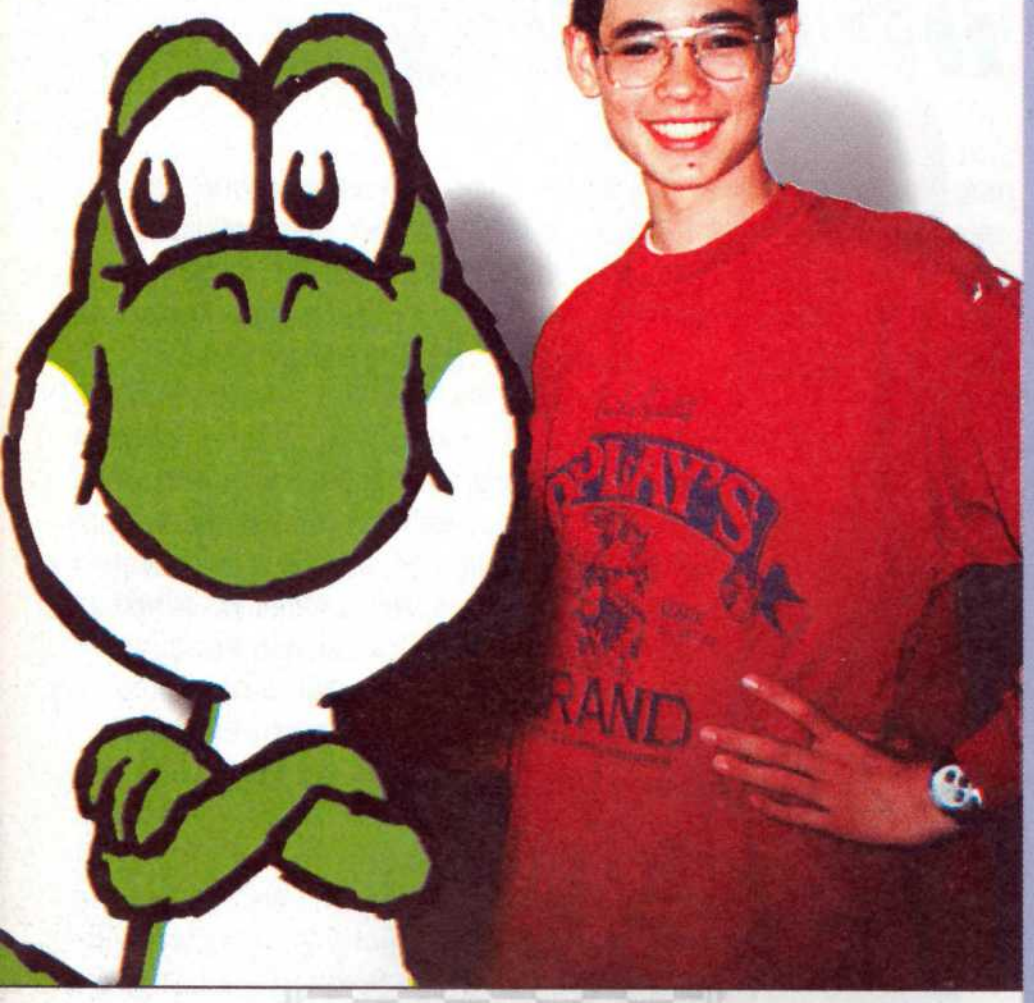
Deutsche Mario Meisterschaft

Dieses Go-Kart im Wert von DM 10.000,- winkt als Hauptpreis.

Mario Kart 64-Freaks aufgepaßt! Seit dem 23. Juni läuft bei Nintendo-Händlern in ganz Deutschland die Mario Kart 64-Meisterschaft. Unter dem Motto „Race 4 Fun“ werden bis Mitte August die hundert besten Fahrer aus ganz Deutschland ermittelt, welche dann im September auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin um ein echtes Race-Kart im Wert von DM 10.000,- gegeneinander fahren. Die erste Wettbewerbs-Woche dient ausschließlich dem Training, während man in der zweiten Woche die Championsläufe bestreitet, in denen immer zwei Spieler gegeneinander antreten. Der Teilnehmer erhält dazu einen Aktionssticker und einen Fahrerpaß, der Tagessieger bekommt außerdem ein exklusives T-Shirt. Übrigens, wer den Aktionssticker auf das Auto von Eltern oder Freunden pappt und ein lustiges Foto davon schießt, nimmt an der Verlosung von zehn Reisen teil, die zu Nintendos europäischem Hauptquartier nach Großostheim führen. Über die Club Nintendo Hotline (Tel. 0130-5806), per Internet (http://www.nindendo.de) oder über die Aktionsposter im Handel könnt ihr die genauen Termine erfahren.

Besorgt euch diesen Fahrerpaß bei eurem Nintendo-Händler.

N-Zone-Crew!



Kart 64-

SUPER NINTENDO

Daß das Super NES auch zu Zeiten eines Nintendo 64 durchaus noch seine Daseinsberechtigung hat, beweist das nach langer Wartezeit endlich erschienene Rollenspiel Lufia, dem wir uns diesmal ausnahmsweise ausführlicher widmen wollen. Außerdem werfen wir noch einen Blick auf den japanischen 16 Bit-Markt und die Nintendo-Verkaufscharts!

Das Rollenspiel des Jahres?

Daß das Super Nintendo in Japan über Jahre hinweg unangefochtener Marktführer war, lag nicht zuletzt an den hervorragenden Rollenspielen und Action-Adventures von Entwicklern wie Square oder Enix. Aufgrund der aufwendigen Lokalisierungsarbeiten (so nennt man die Anpassung eines Produktes an ein spezielles Land) kamen wir hier in Deutschland zwar längst nicht in den Genuß aller Top-Hits, wenn Nintendo jedoch ein Rollenspiel hierzulande veröffentlichte, dann durfte man sicher sein, daß man ein rundum perfektes Produkt bekam. Dieser stets angestrebte Qualitätsstandard war auch der Grund, wieso Lufia erst im Mai erschien, obwohl man es schon für das letzte Weihnachtsgeschäft erwartetete. Deshalb erhält man nun allerdings auch ein rundum gelungenes Rollenspiel, in dem man den Helden Maxim mit bis zu drei Begleitern (möglich sind unter anderem Selan, Guy, Tia und Arty) durch ein grafisch und spielerisch abwechslungsreiches Abenteuer steuert, das an beste Zelda-Zeiten erinnert. Kleine Denkspieleinlagen, ein durchdachtes Kampfsystem, komplette deutsche Bildschirmtexte und als Beigabe ein toller Spielerberater machen Lufia zum derzeit wohl empfehlenswertesten Super Nintendo-Game. Daß das rund DM 120,- teure 24 MBit-Modul mit Batterie ausgestattet ist, versteht sich beinahe von selbst. Daß das Spiel keine neue Maßstäbe aufstellt, läßt sich sicherlich verschmerzen. Übrigens, wer auf Rollenspiele steht, dem dürfte sicherlich auch das kostenlose Terranigma-Comic gefallen, das in einer Sonderausgabe des Nintendo Club Magazins erschienen ist. Euer Fachhändler müßte es noch vorrätig haben, auch wenn es schon etwas älter ist.

Das komplette Spiel wurde nicht nur hervorragend eingedeutscht, sondern man legte auch einen Spieleberater bei.

Optisch erinnert Lufia ganz klar an legendäre Hits wie Zelda und Secret Of Evermore.

Für RPG-Fans gibt es in den Nintendo-Fachgeschäften ein tolles Terranigma-Comic.

Nur noch N64?

Einen weiteren Beweis, daß das Super NES noch nicht gänzlich abgemeldet ist, liefert ein Blick auf die aktuellen japanischen Verkaufscharts. Von den zwanzig meistverkauften Nintendo-Spielen im Mai sind jeweils sechs Titel für das Super NES und den Game Boy und „nur" acht Stück für das Nintendo 64. Künftig werden wir euch an dieser Stelle regelmäßig über die aktuellen japanischen Veröffentlichungen informieren!

Daß Nintendo in den USA so viel Erfolg hat wie selten zuvor, ist ausnahmsweise nicht der Hauptgrund für unsere regelmäßige Amerika-Rubrik. Diesmal wollen wir euch eine Vorschau auf die Höhepunkte der Electronic Entertainment Expo liefern, welche erst drei Tage vor Veröffentlichung dieser N-Zone zu Ende ging. Natürlich gibt es in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Bericht zu diesem Thema.

Atlanta: Das Spiele-Mekka!

Selbst wenn man nicht der große Freund von Import-Spielen ist, sollte man zumindest einmal im Jahr seine Aufmerksamkeit auf den amerikanischen Markt lenken, und zwar dann, wenn auf der Electronic Entertainment Expo (kurz E3 genannt) Nintendo, Sega & Co. ihre Highlights präsentieren und um die beste Ausgangsposition für das Weihnachtsgeschäft kämpfen. Es ist deswegen anzunehmen, daß die ausstellenden Firmen dem Olympischen Motto „Dabei sein ist alles!" nur wenig abgewinnen können, auch wenn die Veranstalter mit Atlanta den letztjährigen Olympia-Ort zum Schauplatz des Spiele-Mekkas des Jahres erkoren.

Vom 19. bis zum 21. Juni fand in Atlanta die E3 statt, welche als wichtigste Messe außerhalb Japans gilt.

Die Hits im Schnelldurchlauf

Wie leistungsfähig das Nintendo 64 im 2D-Bereich ist, will Shigeru Miyamoto mit Yoshi´s Island 64 zeigen.

Die Nintendo-eigenen Produkte dürften erwartungsgemäß im Mittelpunkt des Interesses stehen, allen voran die ersten spielbaren Versionen der Miyamoto-Hits Legend Of Zelda 64 und Yoshi´s Island 64. Ob F-Zero 64 bereits in einer präsentierfähigen Version vorliegt, ist anzuzweifeln. Ebenfalls große Hoffnungen setzt man auf die beiden neuen Werke von Rare, welche ja mit der Donkey Kong Country-Reihe die SNES-User verzauberten. Ob mit Donkey Kong World nun endlich die langerwartete Fortsetzung gezeigt wird, können wir leider erst nächste Ausgabe verraten. Realistischer erscheint da schon die Enthüllung des mit dem Arbeitstitel Dream versehenen Projekts, welches ein kunterbuntes Flugaction-Game mit genialer Grafik sein soll. Darf man den Insidern glauben, dann dürfte auf der E3 außerdem der Knoten bei den Drittherstellern platzen, die bislang das N64 nur spärlich mit Software bedachten. Capcom wird beispielsweise wohl definitiv sein erstes N64-Spiel ankündigen, wobei es sich durchaus um eine Fortsetzung von Resident Evil handeln könnte. Insgesamt rechnen wir mit etwa achtzig bis hundert Nintendo 64-Neuankündigungen für 1998.

Mit welchem Hit kann Rare auf der E3 überraschen? Donkey Kong World oder Dream?

Was erscheint demnächst?

Auch hier liefern wir zum Abschluß noch einen unverbindlichen Überblick über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen: Juni: Hexen 64, Dark Rift, Starfox 64, Juli: ISS64, Multi Racing Championship, Clayfighter 3 1/3, August: Golden Eye 007, Top Gear Rally, September: F1 Pole Position, Tetrisphere, Lamborghini 64. Übrigens, Pandemonium! soll für das N64 umgesetzt werden.

4 neue Paradigm-Spiele!

Pilotwings 64 II im Anflug...

Paradigm sorgte kurz vor Redaktionsschluß mit einer Presseerklärung für Aufsehen, denn die Schöpfer von Pilotwings 64 haben neben dem bekannten Sonic Wings Assault noch drei weitere Nintendo-Projekte in Entwicklung. Am interessantesten ist dabei die Fortsetzung von Pilotwings 64, die angeblich mit einem tollen 4-Spieler-Modus aufwarten kann. Ob Nintendo die Fortsetzung veröffentlichen wird, wurde noch nicht verraten, man darf allerdings davon ausgehen. Weiterhin sind eine Flugsimulation mit dem Titel „Flights of the U.N." und eine Formel 1-Simulation in Arbeit. Letzteres dürfte UBI Soft nicht so recht passen, denn sie versprechen eine deutlich überarbeitete Version von Human Grand Prix, die unter dem Titel F1: Pole Position auf den Markt kommen soll. Wir bleiben am Ball!

Nintendos E3-Postkarte

Das Top-Spiel der E3!

Diese Postkarte verschickte Nintendo als Einladung zur E3 in Atlanta. Steckt hinter der abgedunkelten Figur der Held Banjo?

Eine mysteriöse Postkarte verschickte Nintendo pünktlich vor der E3 an alle wichtigen Kunden. Darauf versteckt sich zwischen Fox McCloud aus Starfox 64 und Mario eine noch nicht genauer benannte Figur, die wohl eine Hauptrolle auf der Electronic Entertainment-Messe spielen soll. Möglicherweise handelt es sich hierbei um die Titelfigur aus dem neuesten Rare-Spiel, das derzeit den Titel Dreams trägt. Letzten Infos zufolge heißt das Spiel Banjo and Kazooie, was sich auf den Hauptcharakter und dessen Kumpel bezieht.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

KURZ & KNAPP +++

Preissenkung II!: Nintendo dreht weiter an der Preisschraube. Ab Herbst werden die Preise für Third Party-Spiele spürbar gesenkt. Der Spiele-Preis dürfte sich dann bei rund DM 130,- einpendeln.

64 DD-Rennspiel: In England wird derzeit ein bekanntes Rennspiel auf das Nintendo 64 umgesetzt, und zwar speziell für das 64 DD. Spätestens im November dürfen wir unser Geheimnis preisgeben.

Battle Dancers

Konamis Geheimprojekt

Zurück zu den Wurzeln! Diesen Eindruck bekommt man, wenn man Konamis Nintendo 64-Veröffentlichungspolitik betrachtet. Die ehemals eng mit Nintendo verbundene Entwicklerschmiede kehrt nach dem 32 Bit-Abenteuer nun nämlich zurück an die Seite von Nintendo und deren neuester Konsole, die sie in den nächsten zwölf Monaten mit satten 15 Spielen beglücken wollen. Neben den diversen, bereits mehrfach behandelten Fortsetzungen scheint besonders das Projekt Battle Dancers wichtig zu sein. Augenzeugen zufolge handelt es sich um ein erstaunliches 3D-Beat 'em Up, das mit äußerst realistischen Szenarien aufwarten kann. So kann man sich beispielsweise hinter Felsen verstecken oder auf einen Zaun klettern. Inwieweit dies den Tatsachen entspricht, können wir leider nicht sagen, allerdings können wir euch ein erstes Artwork mit den acht unterschiedlichen Kämpfern präsentieren.

Die acht Battle Dancers-Charaktere wurden in einem Promotion-Prospekt erstmals gezeigt.

Der Game Boy ist nicht nur die meistverkaufte Spielekonsole aller Zeiten, sondern auch das Gerät mit dem wohl umfangreichsten und exotischstem Zubehör-Programm überhaupt. Wir stellen euch diesmal die witzigsten und nützlichsten Pocket-Extras im Detail vor! Nächsten Monat verraten wir, welche neuen Spieleprojekte in Atlanta angekündigt wurden.

Game Boy pocket deluxe?

Der Game Boy pocket mag zwar ein schickeres Design, ein besseres Display und einen geringeren Stromverbrauch haben, ein kleines Manko muß man Nintendos Kleinstem dennoch ankreiden: Das bewährte Zubehör-Programm des Vorgängers läßt sich nicht mehr verwenden. So kann man mit dem herkömmlichen Link-Kabel nur die Game Boys alter Baureihe zusammenschließen, die Pocket-User müssen leider zuschauen. Gleiches gilt für die bekannten Lupen mit integrierten Lichtern, die ebenfalls nicht mehr zur neuen Ausgabe passen. Glücklicherweise sorgen die Firmen Speed und Guillemot hier für Abhilfe, indem sie das Zubehör-Programm der Marken Speed und Access Line in Deutschland anbieten. Neben den diversen Link-Kabeln, die zum Preis von circa DM 20,- die Kombination jeglicher Game Boy-Varianten ermöglichen, können wir vor allem die Anschaffung der sogenannten Light Pocket-Lupe aus der Access Line empfehlen, die selbst ein Spielen im Dunkeln ermöglicht. Speed hat zwar noch keine Pocket-Ausgabe im Angebot, dafür gibt es die Lupe in sieben schicken Farben passend zu den Color-Varianten des Game Boys. Ähnlich nützlich ist die Bag Pocket-Tasche aus der Access Line, die den Game Boy pocket nicht nur vor Staub und Kratzern schützt, sondern auch bequem am Gürtel befestigt werden kann. Die Kunstleder-Tasche kostet rund DM 30,-. Zu beziehen ist sämtliches Zubehör über den gut sortierten Fachhandel.

Der in acht Farben verfügbare „Light Magnifier" vergrößert und beleuchtet das Bild.

Mit diesem Kabel kann man den Game Boy pocket mit dem klassischen Pocket verbinden.

Diese schicke Tasche für den Game Boy pocket schützt das Display vor Kratzern.

Neue Game Boys in Japan!

Es war wirklich nur eine Frage der Zeit, bis die Minivariante des Game Boys in unterschiedlichen Auflagen kommt. Neben fast schon erwartungsgemäßen Modellen in verschiedenen Farben bzw. mit transparentem Gehäuse sorgt allerdings eine Variante durchaus für Überraschung. Legt man diese Ausgabe, die es bei einem Multi Racing Championship-Wettbewerb zu gewinnen gibt, für etwa zehn Minuten in die Sonne, so leuchtet sie für etwa zehn Stunden im Dunkeln. Ob und wann diese Ausgaben in Deutschland kommen, steht noch nicht fest, nur soviel können wir schon jetzt verraten: Die im Finsteren leuchtende Pocket-Variante würde zur sofortigen Standard-Ausrüstung jedes N-Zone-Redakteurs werden.

Zelda No Densetsu 64

Neues von Link

Erstaunlich offen gibt sich Nintendo bezüglich neuester Bilder zu Zelda No Densetsu 64, was darauf hindeutet, daß das Spiel schon in einem recht fortgeschrittenem Stadium ist. Experten gehen davon aus, daß das Game eines der Highlights auf der Show in Atlanta sein wird.

Oben: Dieses Eidechsen-Monster wurde ganz hervorragend animiert. Rechts: Im Laufe des Spiels kann man sich mit Pfeil und Bogen bewaffnen.

KURZ & KNAPP +++

Namco-Comeback: Der japanische Software-Riese (Ridge Racer, Tekken) hat auf der TGS Gespräche mit Nintendo über N64-Spiele geführt.

Game Killer von Dataflash: An die Qualität der alten Action Replay-Module kann dieses überteuerte Modul leider nicht anknüpfen. Es bietet nur wenige Cheats zu bekannten Spielen.

Die N64-Neuauflagen der Spiele-Klassiker

DONKEY KONG & CO.

Glaubt man den Gerüchten aus dem Internet und ähnlich zuverlässigen Medien, so wird nahezu jeder aktuelle Top-Hit von den diversen Hardware-Plattformen demnächst auf das Nintendo 64 umgesetzt. Einleuchtend wäre es, schließlich ist eine aufgemotzte 64 Bit-Fortsetzung wesentlich erfolgsversprechender als eine riskante Neuentwicklung. Wir gingen der Sache auf den Grund und lassen die wichtigsten Spielehersteller konkret zu ihren Fortsetzungsplänen Stellung beziehen.
Von Hans Ippisch

Daß Titel wie Tomb Raider 64, Command & Conquer 64 und Earthworm Jim 64 für das Nintendo 64 entwickelt werden, scheint absolut sicher zu sein, wenn man nach diversen Fachmagazinen und Online-Fore geht. Forscht man jedoch nach, dann stellt man fest, daß sehr viele "Insider" lediglich im Dunkeln rumstochern und häufig nach der "Könnte doch kommen, oder?"-Methode ihre Newsmeldung in die Tastatur hacken. Daß sie dabei ab und zu vielleicht einen Glückstreffer landen, ist nicht von der Hand zu weisen. Wir wollen aus diesen unfundierten Diskussionen jedoch raushalten und geben den wichtigsten Firmen die Möglichkeit, den tatsächlichen Stand der Dinge bekanntzugeben.

Alle Top-Projekte!

In dieser Reportage stellen wir keine eigenen Vermutungen nach dem Motto "Wurde nicht dementiert, also kommt es!" an, sondern liefern ausschließlich hochoffizielle Stellungsnahmen (Stand 2. Juni '97). Dazu nahmen sich die zuständigen Personen der Firmen Nintendo, Konami, Electronic Arts, GT Interactive, Acclaim, Eidos, Virgin und Shiny Entertainment höchstpersönlich die Zeit, wofür wir uns an dieser Stelle noch einmal bedanken wollen. Wer die Nachfolger zu Bomberman und Turrican in der Reportage vermißt, sei beruhigt. Sowohl Factor 5 als auch Hudson haben eine N64-Fortsetzung schon bestätigt, wobei zu ersterem Titel noch keine weiteren Infos verfügbar waren und die Bombenmännchen in dieser Ausgabe einen besonderen Platz bekommen haben.
Weiterhin sind wir auch nicht näher auf die beiden geplanten Fortsetzungen von Sim City eingegangen, die von von Nintendo für das 64DD und von Imagineer in der 2000er-Version entwickelt werden.

INFO

TOMB RAIDER 64:
Lara Croft mit 64 Bit-Kurven?

Jens Klüver: „Derzeit hat Eidos fünf Projekte für das Nintendo 64 in Vorbereitung. Worum es sich bei den einzelnen Spielen dreht und wann sie erscheinen, unterliegt im Augenblick jedoch noch strengster Geheimhaltung. Nur soviel: Ein Spiel soll auf einer bekannten Vorlage basieren."

Jens Klüver (28) betreut als PR-Manager von Eidos unter anderem Labels wie Core Design und Silicon Dreams.

Tomb Raider (hier ein erstes Bild von Teil 2) verhalf dem in Derby ansässigen Softwarehaus Core zum Durchbruch. Kommt nun eine N64-Version?

INFO

NINTENDO:
Miyamotos neueste Projekte

Nintendos Chef-Spieleberater Michael Friesl (27) gibt uns einen exklusiven Ausblick auf die kommenden Nintendo-Streiche, die insbesondere von erfahrenen Super-NES-Usern am meisten herbeigesehnt werden.

DONKEY KONG WORLD

Donkey Kong Country 3 (SNES) gilt als das grafisch spektakulärste Super Nintendo-Spiel.

Michael Friesl: „Donkey Kong wird natürlich auch in das 64 Bit-Zeitalter einziehen. Ein Titel steht bisher noch nicht fest, der Arbeitstitel ist derzeit Donkey Kong World. Da Donkey Kong Country bereits auf den Silicon Graphics Workstations entwickelt wurde, wird er in 64 Bit-Qualität gerendert und superrealistisch über den Bildschirm jumpen. Über den genauen Spieleinhalt wird bisher der Mantel des Schweigens gehüllt, hartnäckigen Gerüchten zufolge wird das Spiel eine genauso große Überraschung werden wie Donkey Kong Country damals für das Super Nintendo. Ein Erscheinungstermin für die Koproduktion von Nintendo und Rare steht noch nicht fest."

ZELDA 64

Zu Zelda 64 gibt es bereits eine Menge toller Bilder!

Michael Friesl: „Es wird natürlich einen Nachfolger für die bekannte Zelda-Serie geben. Der Arbeitstitel heißt Zelda 64, ein genauer Titelname steht noch nicht fest. Wie bei den Vorgängern wird es sich um ein Abenteuerspiel mit vielen bekannten Figuren aus dem Lande Hyrule handeln. Entscheidende Unterschiede werden die riesige, außergewöhnliche 3D-Welt und neuartige, dreidimensionale Rätsel sein, die unser Held zu bestreiten hat. Es wird ein Quantensprung wie bei Super Mario 64 sein. Die Nintendo Japan-Eigenentwicklung von Shigeru Miyamoto wird in Deutschland voraussichtlich Anfang nächsten Jahres erscheinen."

F-ZERO 64

F-Zero war eines der ersten SNES-Spiele überhaupt.

Michael Friesl: „Unter dem Arbeitstitel F-Zero 64 wird ein weiterer Super Nintendo-Klassiker auch auf dem Nintendo 64 erscheinen, wobei der genaue Titelname noch nicht feststeht. Das von Nintendo Japan unter der Aufsicht von Shigeru Miyamoto programmierte Sequel wird ein Rennspiel der Sonderklasse, das in einer innovativen, futuristischen 3D-Welt spielt."

METROID 64

Zu einer Metroid-Fortsetzung gibt es leider noch keine Informationen. Es hieß allerdings schon bei der Veröffentlichung des Nintendo 64, daß ein Nachfolger der Shoot 'em Up-Serie geplant ist.

SUPER MARIO RPG 2

Super Mario RPG für das SNES ist leider nur in Japan und den USA erschienen.

Michael Friesl: „Auch wenn der SNES-Vorgänger bisher nicht in Deutschland erschienen und damit nur international ein Klassiker ist, wartet das Nintendo 64 mit einem Rollenspiel auf, in dem unser Klempner in der blauen Latzhose die Hauptrolle übernehmen wird. Es ist allerdings noch zu früh, um über konkrete Elemente des Spiels zu sprechen, dessen Veröffentlichung in Deutschland 1997 unwahrscheinlich ist."

YOSHI'S ISLAND 64

Die Grafik von Yoshi's Island 64 erinnert teilweise an Knetmasse.

Michael Friesl: „Das bisher höchstbewertete Videospiel (egal, ob 16 oder 32 Bit) wird auch für das Nintendo 64 erscheinen. Yoshi's Island 64 (der Name kann sich noch ändern) wird ein Jump&Run-Spiel, in dem der bekannte Dinosaurier die Hauptfigur sein wird. Sämtliche comicartigen Hintergründe werden speziell für das 64 Bit-Gerät entwickelt – mit witzigen und originellen 3D-, Licht- und Schatteneffekten, wie sie bisher nur von großen Workstations bekannt waren. Die spielerische Herausforderung und der megamäßige Fun-Faktor werden mindestens genauso groß sein wie beim Vorgänger. Auch hier hat Shigeru Miyamoto seine Finger mit im Spiel, voraussichtlicher Erscheinungstermin in Deutschland ist dieses Jahr."

KIRBY'S AIR RIDE

Kirby's Air Ride wurde erstmals im November '95 vorgestellt.

Michael Friesl: „Es handelt sich hier um keine Fortsetzung des Game Boy-Jump&Runs Kirby's Dreamland. Das erste 64 Bit-Kirby-Spiel wird ein knuddeliges Rennspiel für bis zu vier Spieler gleichzeitig sein."

STARFOX 64

Starfox 64 wird in Deutschland wahrscheinlich Lylat Wars heißen.

Michael Friesl: „Fox McCloud is back on 64 bit! Das futuristische Kult-Action-Spiel wird voraussichtlich unter dem Titel Lylat Wars in die deutschen Geschäfte kommen.Teile der Polygongrafik des Vorgängers wurden übernommen. Auf 64 Bit wird es statt einfarbiger großer Flächen aufwendige, detaillierte, gerenderte Grafiken geben, die mit unglaublich realistisch wirkenden Texturen überzogen werden. Zusammen mit der Vielzahl an unterschiedlichen Aufgaben, der nicht linearen Geschichte des Spiels, dem grandiosen 4-Spieler-Modus und dem kultigen Rumble Pak, das Bewegung in den Controller bringt, entsteht eine Atmosphäre, wie sie bisher noch in keinem Spiel zu erleben war. Der Erscheinungstermin in Deutschland ist voraussichtlich die 2. Jahreshälfte 1997." Anm. d. Red: Einen Import-Test der japanischen Version brachten wir bereits im letzten Monat.

INFO

EARTHWORM JIM 3D:
Der Wurm in Action

N-ZONE : Dürfen wir nun endlich ein Earthworm Jim-Spiel für das N64 erwarten, das an die Qualitäten der Vorgänger anknüpft?

David Perry: Earthworm Jim 3D befindet sich bereits in der Entwicklung, es soll im Januar '98 erscheinen.

N-ZONE : Wird es dem 16 Bit-Vorgänger ähnlich sein? Welche Elemente werden in die 64 Bit-Version übernommen?

DP: Ich bin sicher, daß es sehr unterhaltsam sein wird, diesmal allerdings in 3D. Die Kühe werden wohl auch wieder einen Gastauftritt haben. Es dürfte insgesamt einen aufregenden Schritt nach vorne für Earthworm Jim darstellen.

N-ZONE : Wer wird denn die Umsetzung machen? Bist du daran beteiligt?

DP: Entwickelt wird es von VIS Interactive, wir werden jedoch die kreative Kontrolle haben. Diese Jungs leben übrigens in einem ehemaligen Krankenhaus.

N-ZONE : Gibt es im Moment Pläne für andere N64-Spiele?

DP: Augenblicklich nicht, denn MDK war ein so großer Erfolg, daß wir derzeit sehr gerne mit dem PC arbeiten. Im Moment entwickle ich das Konzept für ein neues Projekt, vielleicht würde das einen großen N64-Titel ergeben!

N-ZONE : Danke für das Interview, David!

David Perry (28) ist der Präsident und Gründer von Shiny Entertainment.

Anhand dieser Skizzen wurde das Aussehen von Earthworm Jim 3D festgelegt.

Diese grobe Polygon-Grafik wird noch mit feinen Texturen und diversen Grafikeffekten veredelt.

Im Anschluß an das Interview erhielten wir noch eine Reihe interessanter Fakten zu Jims neuestem Abenteuer, in dem er die einzelnen Teile seines beschädigten Gehirns reparieren muß. Neben den bekannten Charakteren Psy Crow, Evil the Cat, Professor Monkey For A Head und Number 4 gibt es mit der Bovine Special Elite (der Kuh-Armee), dem Rabid-Hasen und den Disco Zombies brandneue Figuren. Die 5 riesigen Welten teilen sich in insgesamt 30 verschiedene Abschnitte auf. Im Happiness-Level ist Jim ausschließlich von Sachen umgeben, die er mag. Die Fantasy-Stage macht den Wurm zum Sheriff in einer alten Wild West-Stadt, und der Fear-Level ist voller bekannter Horror-Klischees. Während der vierte Level noch nicht genauer benannt wurde, wartet im abschließenden Level, der Intelligence-Stufe, eine Reihe von knackigen Puzzles auf unseren Helden. Zusätzlich gibt es noch eine Reihe von Zwischenspielen.

INFO

FIFA '98:
Die neue Fußball-Referenz?

Marc Trennheuser (31) ist seit einigen Monaten PR-Manager von Electronic Arts.

Marc Trennheuser: „Electronic Arts und Nintendo haben im März dieses Jahres ein Abkommen geschlossen, nach dem Electronic Arts eine Reihe von EA Sports-Spielen für das N64 veröffentlichen wird. So kann man zum augenblicklichen Zeitpunkt gegen Ende dieses Jahres mit der Veröffentlichtung eines weiteren EA Sports-Titel nach FIFA 64 rechnen. Hierbei handelt es sich um Road to the Worldcup '98, das in Deutschland wahrscheinlich den Titel FIFA 98 - Die WM-Qualifikation tragen wird. Über die wesentlichen Features und Weiterentwicklungen kann ich im Moment leider noch keine Aussagen machen, da diese noch streng vertraulich sind."

FIFA 64 konnte leider noch nicht an die Qualität der Vorgänger anknüpfen. Der Nachfolger wird komplett neu entwickelt.

INFO

GT INTERACTIVE:
Berühmt & berüchtigt?

MK Trilogy wird schon Ende Juni auf den Mark kommen!

Marketing Manager Norman Böhe (27): „GT Interactive setzt große Hoffnungen in diese neue Plattform, dementsprechend umfangreich ist unser LineUp an N64-Titeln."

MK TRILOGY

Norman Böhe: „Den Anfang macht Ende Juni ein echter Knaller: die N64-Umsetzung der Mortal Kombat Trilogy. Der Titel selbst bedarf wohl keiner näheren Beschreibung mehr – die Umsetzung auf N64 hat der Grafik, der Geschwindigkeit und dem Handling sehr gutgetan."

DOOM 64

Norman Böhe: „Voraussichtlich im August kommt Doom 64 – und diese Umsetzung hat einiges Neues zu bieten: Neue Levels, Gegner und Waffen sind hinzugekommen, und die altbekannten Gegner und Levels wurden neu animiert. Auch hier haben Geschwindigkeit und Grafik sich deutlich verbessert."

Doom 64 bietet 3D-Action in bekannter Klasse.

HEXEN 64

Norman Böhe: „Den Klassiker Hexen haben wir für die N64-Fans 1 : 1 umgesetzt. Das Spiel wurde vollständig lokalisiert (die Sprachaufnahmen wurden gerade abgeschlossen), und Mip-Mapping `glättet´ die Grafik im Spiel. Hexen für N64 wird ebenfalls im August erscheinen."

Hexen 64 ist atmosphärisch sehr gut gelungen.

DAS IST NOCH NICHT ALLES!

Norman Böhe: „Im 4. Quartal des Jahres stehen noch 2 Umsetzungen beliebter und altbekannter Klassiker auf unserem Programm: Robotron X und Joust X werden noch so manchem Atari-Freak ein Begriff sein. Beide Titel werden – auf den neuesten Stand der Technik gebracht – ordentlich einschlagen. Im kommenden Jahr warten wir mit einigen Umsetzungen bekannter Titel auf: Namen wie Quake 64, Duke Nukem 64, Centipede X und Unreal werden den einen oder anderen Gamer wohl schon jetzt kribbelig machen. Aber wir haben auch einige neue, extra für N64 designte Titel in der Pipeline, auf die man sich schon jetzt freuen kann: MK Mythologies, Biofreaks, Mace und MK 4 werden für Begeisterung sorgen. Außerdem zu erwarten sind Action-Titel wie Rebel Moon Revolution und Attack!. Mit San Francisco Rush und Wayne Gretzky's Hockey 2 haben wir noch ein Renn- und ein Sportspiel auf der N64-Liste."

MK Mythologies: Sub Zero wird ein seitlich scrollendens Arcade Beat'em Up mit 2D-Figuren und 3D-Polygonhintergründen, das mit Jump & Run-Elementen angereichert wurde.

INFO

ACCLAIM:
Sportspiel-Trio im Anmarsch

NFL QUARTERBACK CLUB '98

Reza Memari: „NFL Quarterback '98 ist die Fortsetzung der American Football-Reihe. Es wird nicht nur komplett in 3D sein, sondern auch das erste N64-Spiel sein, das den High Res-Modus nutzt. Entwickelt wird es von Iguana, erscheinen wird es im Oktober '97."

PR Executive Reza Memari ist trotz seiner 21 Jahre einer der kompetentesten Spielekenner.

Dieses Bild stammt bereits von der Nintendo 64-Version!

WWF 64

Reza Memari: „Die WWF-Reihe wird auch auf dem Nintendo 64 fortgesetzt, der genaue Name ist noch nicht bekannt. Das Spiel wird voll in 3D sein, wobei hier echte Motion Captures und viele Sprachsamples der Stars verwendet werden. Um die Entwicklung kümmert sich Sculptured Software, erscheinen wird es 1998."

WWF In Your House war das bislang letzte WWF-Spiel (im Bild: die Sega Saturn-Version). Übrigens, Acclaim besitzt als einzige Firma die Lizenz der World Wrestling Federation.

NBA JAM 64

Reza Memari: „Eine Fortsetzung der NBA Jam-Serie wird gerade konzeptioniert. Die N64-Version basiert auf einem verbesserten NBA Jam Extreme, das mit echten 3D-Spielern ausgestattet wird. Auch dieses Spiel wird von Sculptured Software entwickelt, geplant ist für Anfang 1998."

NBA Jam Extreme (hier die Sega Saturn-Version) ist die Grundlage für das Basketball-Game.

INFO

KONAMI:
Drei Klassiker im 64 Bit-Format!

CASTLEVANIA 3D

Konamis PR-Manager Jürgen Fröhlich (30) betreut derzeit eine der umfangreichsten N64-Third-Party-Veröffentlichungslisten.

Jürgen Fröhlich: „An der Nintendo 64-Version wird derzeit gearbeitet. Der europäische Titel steht derzeit noch nicht fest. In Japan wird das Spiel „Dracula 3D" heißen. Grundsätzlich hat sich an der Geschichte wenig geändert. Richter Belmont, Alucard und andere bekannte Kameraden sind hinter Dracula und seinen Vorboten her. Völlig neu ist natürlich die Art der Darstellung. Bei dem Spiel handelt es sich ein komplettes 3D-Adventure mit beeindruckend realistisch animierten Figuren. Es wurde die gleiche Motion-Capture-Technik verwendet wie bei ISS64. Dazu gibt es neue Waffen und Gegner. Für sämtliche Nintendo 64-Entwicklungen ist derzeit KCEO (Konami Computer Entertainment Osaka) zuständig. Hier arbeiten Konamis beste Entwicklerteams. Wann das Spiel in Europa erscheinen wird, ist derzeit noch offen, ich rechne jedoch mit Frühjahr 1998."

Die ersten Videos zu Dracula 3D wurden Anfang April auf der Tokyo Game Show gezeigt.

MYSTICAL NINJA

Jürgen Fröhlich: „Goemon 5 ist schon seit geraumer Zeit angekündigt. Der endgültige Titel wird noch festgelegt. Standesgemäß tummelt sich Mystical Ninja mit Freund und Feind in einer vollständig dreidimensionalen Welt. Neben dem gewohnten Adventurepart gibt es zahlreiche Jump&Run- und Actioneinlagen. Zum ersten Mal verfügen die Charaktere über eine detaillierte Mimik. Man sollte mit dem Spiel nicht vor Herbst 1997 rechnen."

Man darf sich natürlich mit den herumlaufenden Kameraden unterhalten.

Einen ausführlichen Bericht zu Mystical Ninja findet ihr in einer der kommenden Ausgaben!

WAR DA NOCH WAS?

Zu den beiden Shoot 'em Up-Serien Contra und Gradius gibt es derzeit leider keine Fortsetzung-Pläne. Es gibt es zwar noch weitere Entwicklungen, diese bleiben jedoch derzeit noch geheim!

Mit einem von mehreren Charakteren düst man man durch eine grafisch sehr schön gestaltete Stadt. Diesen Obermotz muß man mit seinem Greifarm zu sich heranziehen und kann ihn dann schlagen.

NAGANO WINTER OLYMPICS

Jürgen Fröhlich: „Konami hat sich die exklusiven Lizenzrechte an den Olympischen Winterspielen 1998 in Nagano (Japan) gesichert. Es wird also diesmal ein Sportspiel mit Wintersportdisziplinen geben. Der Titel wird „Nagano Winter Olympics 1998" sein. Details kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht preisgeben. Das Spiel wird rechtzeitig vor den Olympischen Spielen erscheinen."

Der letztjährige PlayStation-Sommerhit Track & Field basierte auf der legendären Hyper Olympics-Reihe von Konami.

INFO

COMMAND & CONQUER 3D:
Die Strategiehoffnung

Virgins PR-Manager Reza Abdolali (25) war zuvor Chefredakteur des Xplain-Verlages.

Reza Abdolali: „Command & Conquer ist derzeit das einzige Produkt aus unserem Hause, das für eine Nintendo 64-Fortsetzung in Frage kommt. Bislang steht aber noch nicht fest, ob und wann das Spiel tatsächlich für Nintendos 64 Bit-Maschine erscheinen wird. Einen genauen Titel und die einzelnen Spielelemente kann ich aber noch nicht nennen. Nur eines ist klar: Falls es kommt, dann von den Westwood-Profis."

Westwoods Command & Conquer (im Bild die PC-Version) startete den Boom der Echtzeit-Strategiespiele.

Auf einen Blick

INFO

Titel	Entwickler	Genre	Release
Bomberman 64	Hudson	Action	1998
Centipede X	GT Interactive	Action	1998
Castlevania 3D	Konami	Action	1. Hälfte 1998
Doom 64	GT Interactive	3D-Action	August 1997
Donkey Kong World	Nintendo/S. Miyamoto	3D-Jump&Run	1998
Duke Nukem 3D 64	GT Interactive	3D-Action	1998
Earthworm Jim 3D	Interplay/Shiny	3D-Jump&Run	Januar 1998
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	EA Sports	Fußball	4. Quartal '98
F-Zero 64	Nintendo/S.Miyamoto	Rennspiel	1998
Hexen 64	GT Interactive	3D-Action	August 1997
Kirby's Air Ride	Nintendo	Rennspiel	1998
Joust X	GT Interactive	Action	4. Quartal '97
Lylat Wars (Starfox 64)	Nintendo/S.Miyamoto	Shoot 'em Up	2. Hälfte 1997
MK Trilogy	GT Interactive	Beat 'em Up	Juni 1997
MK 4	GT Interactive	Beat 'em Up	1998
MK Mythologies	GT Interactive	Beat 'em Up	1998
Mystical Ninja	Konami	Action-Adventure	4. Quartal '97
Nagano Winter Olympics	Konami	Wintersport	Januar '98
NBA Jam 64	Acclaim	Basketball	1998
NFL Quarterback Club '98	Acclaim	Football	Oktober 1997
Quake 64	GT Interactive	3D-Action	1998
Robotron X	GT Interactive	Action	4. Quartal 1997
Super Mario RPG 2	Nintendo	Rollenspiel	1998
Turrican 64	Factor 5	Action	1998
Wayne Gretzky's Hockey 2	GT Interactive	Eishockey	1998
WWF 64	Acclaim	Wrestling	1998
Yoshi's Island 64	Nintendo/S.Miyamoto	Jump&Run	1998
Zelda 64	Nintendo/S.Miyamoto	Action-Adventure	Anfang 1998
Derzeit nicht geplant:			
Command & Conquer 3D	Virgin	Echtzeitstrategie	tba.
Contra 64	Konami	Action	—
Gradius 64	Konami	Action	—
Metroid 64	Nintendo	Action	tba.
Parodius 64	Konami	Shoot´em Up	—
Tomb Raider 64	Core	Action-Adventure	tba.

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

AUS-GEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD - GRAU 54,-
CONTROL PAD - GRÜN 59,-
CONTROL PAD - GELB 59,-
CONTROL PAD - ROT 59,-
CONTROL PAD - BLAU 59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ 59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL 69,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. .34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 5 MEG 79,-
ANTENNENKABEL 39,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
FIFA SOCCER 64 94,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
MARIO KART 64 89,-
NBA HANG TIME (JULI) 129,-
PILOTWINGS 64 109,-

Mario Kart 64 89,-

STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER ..24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER 129,-
WAVERACE 64 99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI) 129,-

Super Nintendo

CASPER (JULI) 109,-
DONKEY KONG COUNTRY 1 (JULI) ...74,-
DSCHUNGELBUCH 74,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL. 129,-
KIRBY'S DREAM COURSE 74,-
KIRBY'S GHOST TRAP 74,-
KÖNIG DER LÖWEN 74,-
LOST VIKINGS 2 69,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER 109,-
NBA HANGTIME 139,-
NHL 97 109,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT ..119,-
SUPER MARIO WORLD (JULI) 64,-
SUPER STAR WARS 59,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK 89,-
SUPER RETURN OF THE JEDI 89,-
SUPER TENNIS 39,-

TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER109,-
TETRIS 2 99,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST 99,-

Game Boy

TOPANGEBOT
GB POCKET MIT MEGA MAN 129,-
GAME BOY POCKET 109,-
NETZTEIL GAME BOY POCKET 39,-
BATMAN 39,-
BATMAN 2 39,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 59,-
CASPER 59,-
DONKEY KONG LAND (JULI) 44,-
DSCHUNGELBUCH 44,-
FLASH 44,-
GREMLINS 2 39,-
HUMANS 44,-
KIRBY'S DREAMLAND (JULI) 44,-
KÖNIG DER LÖWEN 44,-
MATTHIAS SAMMER SOCCER 59,-
MEGA MAN 4 39,-
RACE DAYS 49,-
SPEEDY GONZALES 39,-
SPY VS. SPY 59,-

STAR WARS 44,-
SUNSOFT GRAND PRIX 39,-
SUPER BATTLETANK 44,-
ZELDA IV (JULI) 44,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

International Superstar Soccer 64 139,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

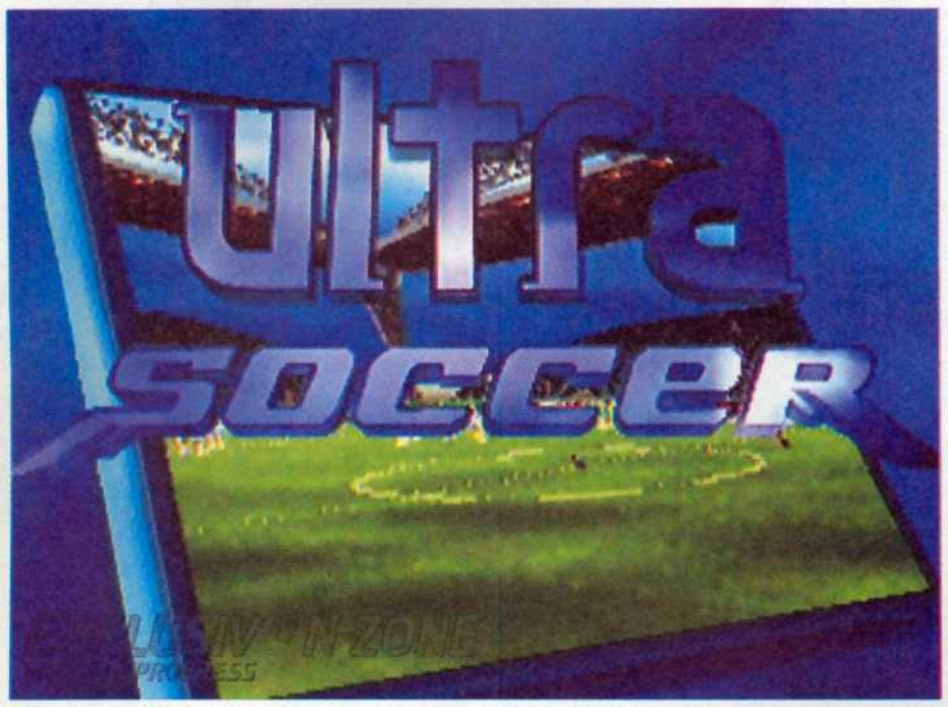
Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

0931/571601 oder 0180/5211844
Internet: http://www.logon.de/kranz

VERSAND PER NACHNAHME 6,90 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

Fußball, 1-4 Spieler, Acclaim

ULTRA SOCCER



Die TV-gerechte Präsentation mit in Fenstern ablaufenden Szenen ist am Design von Sky-Channel orientiert.

Neu! Im Laufe des Spiel zeigt der Platz Abnutzungserscheinungen, das heißt, das schöne Grün weicht bald einem unschönen Braun.

In diesem Augenblick werdet ihr Zeuge einer absoluten Weltpremiere!
Wir durften nicht nur als erstes Magazin weltweit eine absolut frühe, aber nichtsdestoweniger beeindruckende Alpha-Version des ersten Acclaim-Fußballspiels anspielen, sondern konnten dazu auch hochrangigen Besuch in unserer Redaktion begrüßen.

Fergus M. McGovern gilt als einer der Branchenpioniere überhaupt. Bereits in den frühen 80ern setzte der sympathische Ire mit seiner Firma Probe Maßstäbe im technischen Bereich – 8 Bit-Spiele wie Trantor sind noch heute in aller Munde (letzteres wurde übrigens von David Perry entwickelt, der mehrere Jahre für Probe arbeitete und mittlerweile ja mit Shiny Entertainment Erfolge feiert). Wieso Probe trotz Hits wie Alien Trilogy oder Out Run jedoch noch immer nicht den Bekanntsheitsgrad hat, den es mit über 300 entwickelten Spielen eigentlich haben müßte, liegt daran, daß die Firma noch nie selbst als Publisher in Erscheinung trat, sondern immer im Auftrag von Firmen wie U.S.Gold, Psygnosis, Sega oder Elite arbeitete. Den Wert der Entwicklerschmiede erkannten zwischenzeitlich natürlich auch die Hauptauftraggeber von Acclaim, die Fergus M. McGovern kurzerhand den Laden abkauften und ihn im Austausch zum Anteilseigener und Vizepräsidenten von Acclaim machten. Tja, und genau dieser Herr verriet uns die neuesten Infos zu Ultra Soccer...

Egal wieviele Spieler oder Referees auf dem Platz rumsausen, das Spiel läuft immer flüssig.

Acclaims Fußball-Premierer!

Genaugenommen ist Ultra Soccer nur das erste Nicht-16 Bit-Fußballspiel von Acclaim, Probe hat nämlich schon unter der Regie von Electronics Arts FIFA 96 für die 32 Bit-Konsolen entwickelt. Daran geknüpft war allerdings die Bedingung, daß Probe keine weitere 32 Bit-Fußballspiele entwickeln darf, was natürlich die Entwicklung für das Nintendo 64 in keinster Weise beeinflußte...
Das nun vorliegende 64 MBit-

Modul Ultra Soccer macht schon im frühen Stadium einen absolut brillanten Eindruck, obwohl man aufgrund fehlender Lizenz noch keine per Motion Capturing animierten Spieler oder realistischen Stadien integriert hat. Denkbar ist derzeit die Zusammenarbeit mit einem bekannten deutschen Bundesliga-Verein und die passende deutsche Live-Kommentierung.

In Sachen Gameplay haben sich die Entwickler laut Fergus genauso wie die ISS64-Programmierer an Segas Worldwide Soccer '97 und Virtua Striker orientiert, was man an den leicht erlernbaren und doch komplexen Steuerungsmöglichkeiten merkt. Was die technische Inszenierung angeht, verzichtete man jedoch weitgehend auf Vorbilder und nutzte das Nintendo 64 bis zum Äußersten. Egal wieviele Spieler gerade auf dem Screen sind oder wie flott der Ball rollt, das Game läuft immer absolut flüssig. Besondere Geschehnisse werden nicht nur per On Screent-Text und Sprachausgabe kommentiert, sondern im Bedarfsfall auch in einem zusätzlichen Grafikfenster dargestellt. Generell kann übrigens die gesamte Präsentation überzeugen, die das komplette Geschehen auf dem Platz schnell mal in bester TV-Manier in ein schräg gelegtes Fenster morpht. Ebenso spektakulär erfolgt auch die Auswahl einer Nationalmannschaft, die man an einer flüssig rotierenden Erdkugel vornimmt. Daß nahezu alle denkbaren Attribute wie Wetter, Wind, Uhrzeit oder Taktik berücksichtigt werden, versteht sich fast schon von selbst. Absolut neu ist jedoch die Tatsache, daß der Rasen im Laufe des Spiel Abnutzungserscheinungen aufweist und daß das Rumble Pak einen spüren läßt, ob man den Ball eben verloren hat oder nicht.

In der Vorab-Version konnte man die Kamera an beinahe jeden beliebigen Punkt setzen.

Im Bedarfsfall wird ähnlich wie in FIFA 64 ein zusätzliches Grafikfenster eingeblendet.

Auf der in alle Richtungen rotierenden Weltkugel darf man sich sein gewünschtes National-Team auswählen.

Die Stadien werden noch allesamt an realistische Vorbilder angeglichen. Hier handelt es sich noch um einen Programmierer-Eigenbau.

Übrigens, der transparente Hinweis sagt aus, daß es sich um exklusive Bilder von einer frühen Work In Progress-Version handelt.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Ultra Soccer*
Genre: ..... *Fußball*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Anfang 1998*
Einschätzung: ..... *sehr gut*

Beurteilung: Schon die allererste Demoversion von Ultra Soccer überzeugte mit einer technischen Inszenierung, die FIFA 64 wie ein 16 Bit-Spiel aussehen läßt.

Wann kommt es?

Laut Fergus will man das Spiel, an dem übrigens auch EA Interesse zeigte, erst veröffentlichen, wenn es absolut perfekt ist. Deshalb gilt der anvisierte Veröffentlichungtermin Dezember/Januar derzeit auch als absolut unverbindlich. Wir werden euch natürlich auf dem laufenden halten

Hans Ippisch

Anhänger realistischer Autorennen kommen demnächst auch auf dem Nintendo 64 auf ihre Kosten. Wir nahmen die Vorabversion des mit Spannung erwarteten Multi Racing Championship erstmals unter die Lupe.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Imagineer

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Sicher - Wave Race 64 ist fantastisch, und Mario Kart 64 macht eine Menge Spaß, doch so richtig zufriedengestellt wurden die Fans klassischer Autorennspiele auf dem Nintendo 64 noch nicht. Wenn es nach Imagineer geht, dann soll sich das jedoch bald ändern, denn mit Multi Racing Championship haben sie ein opulentes Rennvergnügen in Vorbereitung....

Der 2-Spieler-Modus nutzt aufgrund des Anzeigen-Balkens leider nicht die volle Bildschirmgröße, ansonsten ist er tadellos gelungen.

Asphalt-Pisten ade!

Das wichtigste gleiche vorneweg: MRC (wie es in Kurzform genannt wird) ist kein herkömmliches Straßenrennen nach Daytona USA- oder Ridge Racer-Art, sondern ein Rallygame, das sich am ehesten mit Sega Rally vergleichen läßt. Dementsprechend sieht auch der zu Beginn acht Fahrzeuge umfassende Fuhrpark (es gibt noch einen Geheimwagen) aus, mit dem man die drei verschiedenen Pisten in drei verschiedenen Spielmodi erkunden darf. Profis dürfen die leider fiktiven Fahrzeuge dazu übrigens vor dem Start an sieben verschiedenen Stellen (Schaltung, Getriebe, Aufhängung, Bremsen, Steuerung, Spoiler, Reifen) nach ihren Wünschen einstellen. Die Auswirkungen auf das tatsächliche Fahrgefühl sind durchaus bemerkenswert. Wie im echten Rennsport gibt es auch hier einen Beifahrer, der nicht nur die vor einem liegenden Kurven in englischer Sprache beschreibt (sharp left turn!), sondern auch mit wilden Schreien auf eine besonders ungestüme Fahrweise reagiert. Dank des ständig wechselnden Straßenbelags (Schnee, Beton, Dreck, Steine), knackigen Haarnadel-Kurven und herausfordernden Drifteinlagen kann es allerdings durchaus öfter zu wilden Stunteinlagen kommen.

Was wird geboten?

Daß lediglich drei Pisten enthalten sind, hört sich zwar zunächst etwas wenig an, dank zahlreicher Abzweigungen, welche sich als Abkürzungen oder Irrwege entpuppen können, ist allerdings durchaus längerfristiger Spielspaß gesichert. Im Champion-

Die Pisten überraschen mit ständig wechselndem Straßenbelag, weshalb jede Richtungsänderung gefährlich werden kann.

Wenn man allzu heftig über die Ränder fährt, beginnt der Beifahrer schon einmal zu schreien.

ship-Modus bestreitet man auf jeder Strecke genau drei Runden gegen die intelligent fahrende Konkurrenz, wobei man jedoch immer an zehnter und letzter Position startet. Nur wenn man das Rennen als Sieger beendet, kommt man auf die nächste Strecke. Im Time Trial Modus darf man entweder alleine oder gegen einen sogenannten Geisterwagen antreten, der exakt deine persönliche Rekordfahrt wiederholt, die gespeichert wurde. Der per horizontalem Splitscreen geschaffene 2-Spielermodus darf zwar auf allen drei Strecken genutzt werden, allerdings finden sich hier leider keine Computergegner auf der Strecke.

Solide Unterhaltung!

Unterm Strich kann Multi Racing Championship die Erwartungen erfüllen. Sowohl die Cockpit-Ansicht als auch die Verfolger-Perspektive erweisen sich als sehr gut spielbar und vermitteln ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, dank der Unterstützung des Rumble Paks gewinnt das Game deutlich an Atmosphäre. Technisch gesehen ist das Spiel zwar nicht so spektakulär wie ein Wave Race 64, das enttäuschende Cruis´n USA, welches vielleicht doch noch in Deutschland erscheint, stellt es jedoch locker in den Schatten. In Japan wird das Spiel schon im Juli erscheinen, der europäische Release erfolgt im Herbst durch Ocean.

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

Zahlreiche Details wie beispielsweise fliegende Ballone zieren die drei verschiedenen Strecken.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Multi Racing Championship
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels:.....3 Strecken, 8 Autos
Hersteller:.....Imagineer
Preis: .....ca. DM 140.-
Release:.....2. Hälfte 1997
Einschätzung: .....gut

Beurteilung: Multi Racing Championship kann sich zwar technisch und grafisch nicht mit Wave Race 64 messen, dürfte sich jedoch dennoch einen Spitzenplatz in den Charts gesichert haben.

Die Wägen können an sieben verschiedenen Stellen justiert werden.

Wie nicht anders zu erwarten, neigt das Fahrzeug auf Pflaster- oder Schneebelag besonders zum Rutschen.

Der Nebeleffekt wird hier nur sehr begrenzt eingesetzt.

Im 2-Spieler-Modus wird der Bildschirm wie gehabt geteilt.

Rennspiel, 1-2 Spieler, ASC

AERO GAUGE

In der Kategorie der futuristischen Raumschiff-Gleiter-Spiele bekommt Acclaims Extreme G mit Aero Gauge durchaus ernstzunehmende Konkurrenz von ASC! Wir haben einen Probeflug unternommen...

Der Titel mit dem seltsamen Namen, welcher übrigens nicht aus dem Japanischen stammt, sondern im Englischen soviel wie Höhenmesser bedeutet, orientiert sich auf den ersten Blick am bestens bekannten Konsolenhit WipEout von Psygnosis. Das heißt, man düst mit einer Art Raumschiff über verwinkelte Cyberpunkt-Pisten, die im futuristischen Design gehalten sind. Die Besonderheit an Aero Gauge ist, daß es noch extremer zugeht.

Neben der üblichen Geschwindigkeitsanzeige gibt es noch ein sogenanntes Altimeter, welches die Flughöhe anzeigt, und ein Damage-Display.

So kann man mit seinem Luftkissenfahrzeug beispielweise über Konkurrenten einfach hinwegfliegen, sofern man hoch genug schwebt. Dazu sollte man dann sein Altimeter immer im Auge haben, das die Höhe anzeigt und so den richtigen Zeitpunkt verrät. Im Gegensatz zu Extreme G wird man nämlich wahrscheinlich nicht auf Waffen zurückgreifen können, mit denen man die Konkurrenz von der Piste jagen kann. Es kommt außerdem auch darauf an, möglichst wenig Unfälle zu bauen, da dadurch das Raumschiff beschädigt wird.

5 Air Cars stehen bereit

Die Wahl unter den 5 verschiedenen sogenannten Air Cars ist durchaus von Bedeutung, da sich manche Gleiter ganz und gar nicht für enge Rundkurse eignen, während andere auf pure Höchstgeschwindigkeit ausgelegt sind. Mit diesen kann man sich nicht nur per Rampen über die Gräben katapultieren lassen, sondern sogar an Wänden entlangfahren und so die Gegner überholen. Besonders rasant wird es in einem sensationellen Tunnel, in dem die Geschwindigkeit von teilweise über 400 km/h besonders gut zur Geltung kommt. Wählt man nicht die Verfolgerkamera, sondern nimmt direkt im Cockpit Platz, so verdoppelt sich die Grafikgeschwindigkeit beinahe. Der 2-Spieler-Splitscreen-Mode läuft übrigens ähnlich rasant. Soweit die ersten Infos direkt aus Japan. Sobald neue Details bekannt werden, melden wir uns zurück!

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

Nimmt man direkt im Raumschiff Platz, so verdoppelt sich die Grafikgeschwindigkeit beinahe.

Dies ist eine der sagenhaften Tunnelstrecken, in der es kein Oben und Unten mehr gibt.

Ist man schnell genug, kann man sogar an Wänden entlangfahren.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Aero Gauge*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *5 Aircars*
Hersteller: ..... *ASC*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *tba.*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Die erste Version von Aero Gauge kann sich zwar optisch und spielerisch (noch) nicht mit Extreme G messen, auf ein Highlight sollten wir uns dennoch gefaßt machen.

WILD CHOPPERS

Die acht verschiedenen Hubschrauber warten mit unterschiedlichen Bemalungen und Eigenschaften auf.

Beim Briefing erfährt man, was in der kommenden Mission zu tun ist, deswegen sollte man auch wirklich aufpassen.

Shoot 'em Up/Simulation, 1 Spieler, Seta

WILD CHOPPERS

Wer sich mit Setas neuestem Hubschrauber-Spektakel einen inoffiziellen Nachfolger der legendären Strike-Serie von Electronic Arts erhofft, sollte eine längere Grundausbildung bei der N64-Luftwaffe einplanen.

Wild Choppers ist sicherlich keine Hubschraubersimulation wie der aktuelle PC-Hit "Das Hexagon Kartell" - viel eher läßt sich das Game in die Kategorie von Desert Strike & Co. einordnen, auch wenn das mit einer noch nicht genauer definierten Anzahl von Einzel-Missionen ausgestattete 3D-Werk zunächst einmal mit einer sehr anspruchsvollen Steuerung überrascht, deren perfekte Beherrschung die Entwickler dringendst anraten: Über das graue Steuerkreuz kann man den Helikopter nach rechts, links, vorne und hinten bewegen, während man mit der rechten Hand am Analog-Stick die Flugrichtung stufenlos einstellen kann. Prinzipiell hat man zwar absolute Bewegungsfreiheit in alle Richtungen, allerdings kann man die Flughöhe des Hubschraubers leider nicht bestimmen, das heißt, er bleibt automatisch in der richtigen Höhe, was den einen oder anderen durchaus enttäuschen dürfte. Wenig positiv ist außerdem, daß es nur eine Außenansicht gibt und man nicht im Cockpit Platz nehmen darf.

Taktik gefragt!

Beim Missionsbriefing sollte man genau aufpassen, denn nur wenn man den richtigen der acht Hubschrauber und die passende Ausrüstung wählt, hat man eine Chance, die Mission zu erfüllen. In deren Verlauf muß man in der Regel zunächst bestimmte Objekte wie Fabriken, Transporter oder Militärbasen zerstören. Blinde Zerstörungswut ist dennoch nicht angebracht, denn unter Umständen befinden sich in den diversen Gebäuden zu befreiende Geiseln, die man später während einer Landung aufnehmen kann. Erst wenn man die Kameraden gerettet hat, darf man eine Massenzerstörung sämtlicher gegnerischer Anlagen vornehmen. Übrigens, die Extrakisten, die auf dem Boden herumliegen, können sich schon einmal kurzerhand in ein feindliches Gefährt verwandeln, welches das Einsacken der finanziellen Zuwendungen am Missionsende verhindern soll. Daß man die verdiente Prämie dann in eine bessere Ausrüstung investiert, dürfte klar sein. Da sich bislang noch kein europäischer Vertrieb für das Spiel gefunden hat, hoffen wir auf eine offizielle Ankündigung während der kommenden E3 in Atlanta.

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

Am Ende einer Mission erfolgt eine genaue Auswertung, nach der sich die finanzielle Entlohnung richtet.

Im Verlaufe des Spiels bekommt man es mit den unterschiedlichsten Boden- und Luftwaffen der Militärgeschichte zu tun.

Ein großes Manko der Vorabversion ist sicherlich die Tatsache, daß die Flughöhe automatisch gewählt wird.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Wild Choppers*
Genre: ..... *Shoot 'em Up*
Spieler: *1*
Levels: ..... *8 Hubschrauber*
Hersteller: ..... *Seta*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *2. Hälfte 1997*
Einschätzung: ..... *gut*

Beurteilung: Wild Choppers von Seta ist eine spielerisch anspruchsvolle Mischung aus Action-Game und Simulation, die selbst Freaks über einen längeren Zeitraum beschäftigen dürfte.

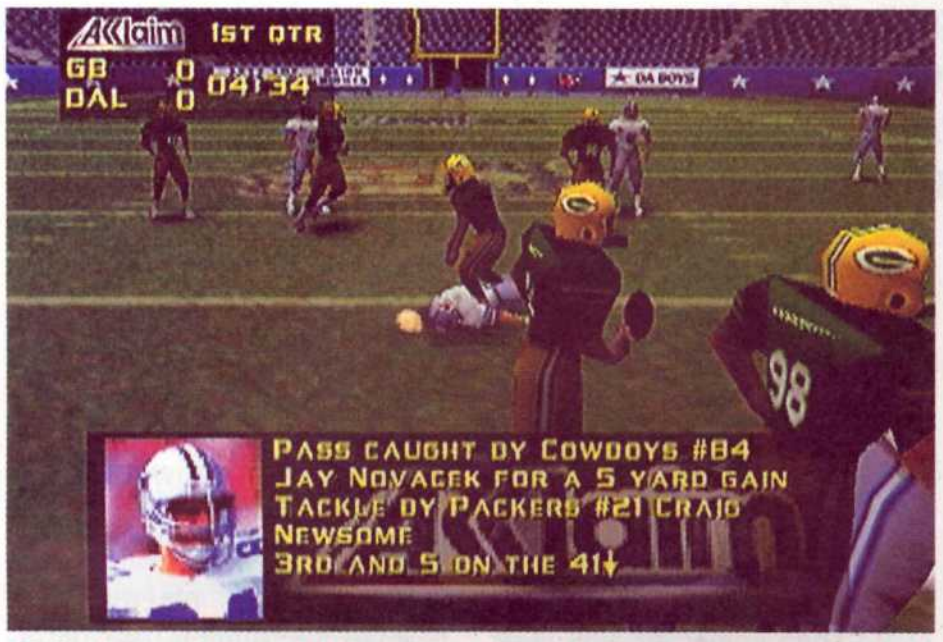
Football, 1-4 Spieler, Acclaim

NFL QUARTERBACK '98

Normalerweise ist American Football nicht das Top-Thema unter Deutschlands Videospielern, das neue Acclaim-Game dürfte dennoch auf Anklang stoßen.

Schließlich ist NFL Quarterback Club '98, wie der komplette Name des Spieles lautet, das erste Nintendo 64-Spiel, das den hochauflösenden Grafikmodus nutzt. Angesichts der brillanten 3D-Optiken horchten sogar die sonst so konsolenscheuen PC-Redakteure in unserem Haus auf. Ansonsten wird sich natürlich nicht viel ändern. Man übernimmt die bewährten Zutaten aus den erfolgreichen 16 und 32 Bit-Teilen, mit denen man der John Madden-Serie von Electronic Arts fast schon den Rang ablaufen konnte. Daß bis zu vier Spieler gleichzeitig das Ei über den Platz jagen dürfen, ist angesichts der 4 Joypad-Ports eine Selbstverständlichkeit. Es ist übrigens damit zu rechnen, daß auch in künftigen Acclaim-Spielen der HiRes-Modus genutzt wird.

Hans Ippisch



Einfach sensationell! Hier handelt es sich um keine gerenderte Standgrafik, sondern um ein In Game-Bild.

Wie üblich darf man unter den verschiedensten Aufstellungen und Taktiken wählen.

Die zahlreichen Digi-Porträts sehen sehr gut aus.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....NFL Quarterback Club '98
Genre:.....American Football
Spieler: 1-4
Levels:.....tba.
Hersteller: .....Acclaim
Preis:.....tba.
Release:.....Oktober 1997
Einschätzung: .....sehr gut

Beurteilung: Dank der hochauflösenden Grafik sieht NFL Quarterback um eine Klasse eleganter aus als alle anderen derzeit verfügbaren N64-Sportspiele.

Komplettpreisliste anfordern
Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr
Schützenstaße 20
67061 Ludwigshafen
GAMES ISLAND
Haupstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Nintendo 64

Nintendo Grundgrät	299 DM
Antennenleitung	25 DM
Joypad	85 DM
Joypad bunt	89 DM
Memory Card orig.	39 DM
Memory Card 1 Meg	39 DM
Joypadverlängerung	19 DM
Game Killer	69 DM
Adapter	50 DM
Mario Spieleberater	24.50 DM
FIFA Soccer	89 DM
Int. Superstar Soccer	139 DM
Mario 64	95 DM
Mario Kart 64	99 DM
NBA Hangtime	139 DM
Pilotwings 64	119 DM
Shadows of the Empire	139 DM
Turok - Dinosaur Hunter DT	129 DM
Turok - Dinosaur Hunter UK	129 DM
Wave Race 64	99 DM
Wayne Gretzky Hockey	139 DM

PlayStation NINTENDO64 SEGA SATURN

GAMES ISLAND

Wir führen auch:
Playstation
Saturn
Super Nintendo
Gameboy

Weitere Titel Auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht !
Fax.: 0621-5296387

Laden 1 Schützenstr 20 67061 Ludwigshafen
Laden 2 Hauptstr. 5 67433 Neustad/Wstr.

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice für Neuheiten

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND 0621-5296265 GAMES ISLAND

Arcade, 1-4 Spieler, Hudson

BAKU BOMBER

An beeindruckenden Screenshots zur 64 Bit-Neuauflage von Bomberman mangelte es bislang nicht - wenn es allerdings um echte Infos bezüglich des Gameplays ging, war Hudson in der Vergangenheit mehr als sparsam. Wir knackten nun endlich den Japano-Riegel und präsentieren exklusive Infos...

Kaum ein anderes Spiel verzauberte die Spielewelt in den vergangenen zehn Jahren mehr als Hudsons simples Bombenleger-Spielchen. Auch wenn sich das Prinzip eigentlich darauf beschränkte, daß man selbst gegnerischen Bombenexplosionen ausweicht und Mitspieler in die Luft sprengt, um am Ende als einziger zu überleben, fesselte das Game auf so ziemlich jeder Konsole seit dem NES. Dies beschränkte sich allerdings sicherlich nur auf den Multiplayer-Modus, in dem sich je nach Version bis zu zehn Leute gleichzeitig an dem Spiel beteiligen durften, da der Einspieler-Modus gegen die Computergegner sowohl grafisch als auch spielerisch etwas öde war. Diesen Schwachpunkt will Hudson nun mit Hilfe der 64 Bit-Hardware endlich beseitigen.

Höhepunkt 1-Spieler-Modus?

Wer einfach nur ein weiteres Bomberman erwartete, dürfte von den ersten Shots von Baku Bomberman (so nennt sich das Spiel in Japan) ziemlich überrascht sein. Hudson schafft es tatsächlich erstmals, mit einer Bomberman-Folge in der höchsten Grafik-Liga mitzuspielen. Das Spiel kann sich optisch sogar problemlos mit Titeln wie Super Mario 64 messen, was nicht zuletzt an der durchgängig dreidimensionalen Gestaltung liegen dürfte, die gleichzeitig auch neue Spielelemente ermöglicht. So kann man beispielsweise in einem Hochhaus mit einer noch nicht näher benannten Technik eine Bombe eine Etage höher werfen und dadurch ganze Stockwerke ausradieren, ohne sich in Gefahr begeben zu müssen. Außerdem gibt es in jedem Winkel des Spiels aufgrund der nicht einsehbaren toten Winkel viele neue Gegenstände zu entdecken, mit denen man weiterkommt. Dazu sollte man auf die unterschiedlichen Wappen achten, welche im Spiel auftauchen. Insgesamt wird es fünf verschiedene Welten mit jeweils vier verschiedenen Levels geben, an deren Ende immer ein Boß wartet, welcher entweder im Wasser, in der Luft oder auf dem Boden herumtanzt und so den Spieler von allen Seiten attackiert.

Fünf unterschiedliche Szenarien!

Als Szenarien sind Gebirge, Schneelandschaften und Lavawelten geplant, die optisch mit den Vorgängerspielern rein gar nichts mehr gemeinsam haben. Gleiches gilt für die Explosionen oder die transparenten Wassermassen, durch die man durchschauen kann. Obwohl schon rund 80 Prozent der Levels fertiggestellt sind, ist sich Hudson noch nicht sicher, ob Baku Bomberman das Rumble Pak unter-

Die Kameraperspektive wird sich unterschiedlich einstellen lassen.

Ob man mit dem Wägelchen eine Bombe über die Gleise und zum nächsten Gegner schicken kann? Praktisch wäre es!

Per Kanone kann man die Bomben in höhere Etagen schicken.

Der Dinosaurier-Vogel gehört ebenfalls der Garde der Bosse an.

MAN

Die verschiedenen Wappen weisen Bomberman den Weg.

Die Vielfalt an grafischen Szenarios in Baku Bomberman ist beeindruckend.

Dies ist einer der herrlich animierten Endgegner, die im Wasser herumtollen.

stützen soll, mit dem sich die Programmierer nicht sehr wohl fühlten. Sicher ist hingegen, daß das Modul eine Batterie haben wird und daß auch das Controller Pak überstützt wird.

Hitoshi Okuno im Interview

Während einer Pressekonferenz äußerte sich Hudson-Direktor Hitoshi Okuno zu weiteren Details von Baku Bomberman.

N-ZONE : „Welche neuen Techniken beherrscht Bomberman?"
Hitoshi Okuno: „Man wird beispielsweise die Bomben nun sehr weit werfen können; trifft man dabei eine andere, so wird diese ebenfalls weiter geschleudert."

N-ZONE : „Kann Bomberman diesmal schwimmen?"
HO: „Nein, Bomberman kann nicht schwimmen, weil er so viele Bomben trägt und deswegen viel zu viel wiegt."

N-ZONE : „Wird es einen Multiplayer-Battlemode geben?"
HO: „Ja, es wird einen Battlemode geben, in dem der Bildschirm nicht in vier Abschnitte unterteilt wird. Das mit dem Sichtwinkel ist allerdings eine schwierige Sache, denn es müssen ja alle Mitspieler den Überblick behalten können. Deshalb werde ich eine einzige Fläche für den Battlemode programmieren."

Soweit ein Auszug aus dem Interview. In einer der kommenden Ausgaben verraten wir weitere Details aus dem Spiel, das noch dieses Jahr in Japan erscheint.

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

Hitoshi Okuno äußert sich im Interview über den Multiplayer-Battlemode.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Baku Bomberman
Genre:.....Arcade
Spieler:.....1-4
Levels:.....5x4
Hersteller:.....Hudson
Preis:.....tba.
Release:.....tba.
Einschätzung:.....sehr gut

Beurteilung: Baku Bomberman unterscheidet sich zum Teil drastisch von den 2D-Vorgängerspielen und verpricht im 1-Spieler-Modus ein völlig neues Spielerlebnis. Der Multiplayer-Mode bleibt wohl wie gehabt.

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
3D-Control Pad	58,00 DM
3D-Control Pad (farbig)	58,00 DM
Antennenkabel	45,00 DM
Gamebuster	99,00 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 5 Meg	79,00 DM
Multinorm-Adapter us/jp	55,00 DM
Clayfighter 63 1/3 *	a. A.
ED	a. A.
Extreme G.	a. A.
Fifa 64	119,00 DM
Goemon 3D *	139,00 DM
Hexen 64 (Juli)	a. A.
Int. Superstar Soccer	139,00 DM
Basic Instinct Gold (UK)	149,00 DM
Mission Impossible *	a. A.
NBA Hang Time (Juli)	139,00 DM
Pilot Wings 64	115,00 DM
Shadows of the Empire	135,00 DM
Super Mario 64	89,00 DM
Super Mario Kart 64	89,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey	135,00 DM
War Gods (us)	179,00 DM
Bundle-Angebot: Super Mario Kart 64 und 2 Control Pad	195,00 DM

PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,00 DM
Multinorm-Umbausatz	49,00 DM
Adidas Power Soccer Int.	89,00 DM
Destruction Derby II	89,00 DM
Exhumed	85,00 DM
Jet Rider	79,00 DM
Micro Machines V3	99,00 DM
Porsche Challenge	79,00 DM
Samurai Showdown	79,00 DM
Suikoden	99,00 DM
Tenka Lifeforce	94,00 DM
Vandal Hearts	99,00 DM
V-Rally	95,00 DM

Corner Hard & Software GbR

Versandkosten 7,90 DM + 3,00 DM Nachnahme

Tel. 09827/926620
Fax 09827/926629

Bestellannahme: Mo - Fr 9.00 - 18.00 Uhr
Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Es gelten unsere AGB´s. Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 7,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 4,00 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Alle Spiele ohne Kennzeichnung in PAL. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprogbleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für Gameboy, Super Nintendo und Sega Saturn, sowie US- und Japan-Importe auf Anfrage. Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an. Vorbestellungen sind bei Neuheiten ratsam. Alle Logo´s sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Nintendo 64, Game Boy, SNES

DAS SPIELE-LEXIKON

Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import aus den USA oder Japan? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht? Welche Spiele sind für das SNES und für den Game Boy besonders empfehlenswert? Hier findet ihr alle Antworten!

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Bereits erhältlich (D)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
MK Trilogy	Beat 'em Up	GT Interactive	58%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	60%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky´s 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release
Blast Corps	Arcade	Nintendo	3. Quartal
Clayfighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	September
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway/Nintendo	Kurzfristig möglich!
Doom 64	3D-Action	GT Interactive	August
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	Oktober
F1 Pole Position	Rennspiel	UBI	4. Quartal
FIFA 98: Die WM...	Fußball	EA	4. Quartal
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	August
Joust X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	2. Hälfte '97
Multi Racing C.	Rennspiel	Imagineer	4. Quartal
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4. Quartal
NFL Quarterback	Football	Acclaim	Oktober
Robotron X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal
War Gods	Beat 'em Up	GT Interactive	3. Quartal

Rennspiel

Nach Extreme G ein weiterer, vielversprechender WipEout-Rivale auf dem Nintendo 64.

Titel: .....Aero Gauge
Hersteller: .....ASC
Release (D): 1997

Multiplayer

Der offizielle Titel lautet Baku Bomberman! Baku bedeutet übrigens "explosiv"!

Titel: .....Baku Bomberman
Hersteller: .....Hudson Soft
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Action

Dieses 4-Spieler-Projekt nähert sich mittlerweile der Fertigsstellung.

Titel: .....Blade & Barrel
Hersteller: .....Kemco/S.C.
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Arcade

David Perry hält Blast Corps für eines der umfangreichsten Cartridge Games.

Titel: .....Blast Corps
Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Action

Dank Nintendo mußten die DMA-Designer das Spiel deutlich umbauen.

Titel: .....Body Harvest
Hersteller: .....Nintendo/DMA
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Rennspiel

Wird das Spiel fertig entwickelt, oder überzeugte die Qualität nicht?

Titel: .....Buggie Boogie
Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (D): .....??

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Action

Das Spiel nennt sich in Japan Dracula 3D, der deutsche Titel steht noch nicht fest.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Hälfte 1998

Jump&Run

Chameleon wird Super Mario 64 optisch und spielerisch immer ähnlicher.

Titel: .....Chameleon Twist
Hersteller: .....Nippon System
Release (D): .....??

Beat 'em Up

Die Beat 'em Up-Knetmasse wird ihr Comeback wohl erst im September feiern.

Titel: .....Clay Fighter 63 1/3
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....September

Simulation

Das neuartige Kreativ-Programm kommt zusammen mit dem 64DD!

Titel: .....Creator
Hersteller: .....Nintendo/S.C.
Release (D): 1998

Rennspiel

Wird der Cruis´n USA-Nachfolger in Deutschland erscheinen?

Titel: .....Cruis´n World
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Strategie

Wer auf knuffige Knobelspiele steht, muß sich dieses Spiel für einen Import vormerken.

Titel: .....Cu On Pa
Hersteller: .....T&E Soft
Release (D): .....??

Beat 'em Up

Langsam aber sicher füllt sich die Arena der 3D-Beat 'em Ups richtig.

Titel: .....Dark Rift
Hersteller: .....Vic Tokai
Release (D): .....??

Beat 'em Up

Hudson kann mehr als Bomberman! Hier ist die Beat 'em Up-Premiere.

Titel: .....Dual Heroes
Hersteller: .....Hudson
Release (D): .....??

3D-Action

Definitiv: Die 3D-Actionwelle nimmt kein Ende! GT Interactives Hittip für 1998.

Titel: .....Duke Nukem 64
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Fußball

Dieses Fußballspiel macht optisch schon einmal einen hervorragenden Eindruck.

Titel: .....Dynamite Soccer
Hersteller: .....Imagineer
Release (D): .....??

Jump&Run

Nun ist es amtlich: Anfang 1998 wird Earthworm Jim ein Comeback in 3D geben.

Titel: ....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): 1998

3D-Jump&Run

Angeblich wird das Spiel in Tonic Trouble umbenannt.

Titel: .....ED
Hersteller: .....UBI Soft
Release (D): 1998

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
3D Fighting	Beat 'em Up	Imagineer	??
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	??
7th Legion	RPG	Epic Meggames	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Aero Fighters Assault	Action	Paradigm	1997
Art Of Fighting Twin	Beat 'em Up	SNK	??
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Battle Dancers	Beat 'em Up	Konami	1998
Bio Freaks	Beat 'em Up	Midway	1998
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Climber	Action	Nintendo	1998
Crazy Cars 64	Rennspiel	Titus	1998
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Donkey Kong World	Jump&Run	Nintendo& Rare	1998
Dream	3D-Jump&Run	Rare/Nintendo	1997
Duke Forever	3D-Action	GT Int.	??
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	4. Quartal
Fire Emblen	64 DD-RPG	Nintendo	1998
F-Zero 64	Rennspiel	Nintendo	1998
Ghouls´n´Ghosts	Arcade	Capcom	??
Golf	Golf	Nintendo	??
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hoops 64	Basketball	BMG	??
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Human Wrestling	Wrestling	Human	??
Jikkyo Golf Tournanment	Golf	Konami	??
Joust X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal '97
Jungle Bots	Arcade	Playmates	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Load Runner 64	Arcade	Bandai	??
MahJong 64	Strategie	Koei	??
MahJong Master	Strategie	Konami	??
Mario Paint 64	Malen	Nintendo	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	??
Nagano Winter Olympics	Sport	Konami	Anfang 1998
NBA Jam Extreme 2	Basketball	Acclaim	1998
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	Oktober
NHL Breakaway	Sportspiel	Acclaim	1998
Pachinko World	Arcade	tba	??
Pandemonium 64	Jump & Run	Crystal Dynamic	1998
Pocket Monsters 64	DD 64-Titel	Nintendo	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	Action	GT Interactive	1998
„Rennspiel"	64 DD-Rennspiel	tba.	1998
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Sim City 64	DD64-Simulation	Nintendo	1998
Sim City 2000	Simulation	Imagineer	1998
Space Circus	Adventure	Ocean	1998
Super Man: The Animated Series	Arcace	Titus	??
Super Mario 64 II	Jump&Run	Nintendo	1998
Super Mario RPG 2	RPG	Nintendo	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Super Robot Spirits	Action	Banpresto	??
Tales Of Phantasia	tba.	Namco	??
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Turrican 64	Action	Factor 5	1998
Turok 2	3D-Action	Acclaim	März 1998
Ultra Combat	Beat 'em Up	GTI	??
Ultra Descent	3D-Action	Interplay	4. Quartal 1997
Unreal	Arcade	GTI	1998
Wayne Gretzky's Hockey 2	Eishockey	GT Interactive	1998
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
WWF 64	Wrestling	Acclaim	1. Quartal 1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ace Driver	Rennspiel	Namco	??
Ascension	tba.	Ocean	1998
Cabbage	64DD	Nintendo	??
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Derby Stallion	tba.	ASCII	??
Ghouls´n´Ghosts	Capcom	Jump&Run	??
In The Zone 64	Basketball	Konami	1998
Jungle Strike	Shoot 'em Up	E.A.	??
Ken Griffey Jr. Baseball	Baseball	Nintendo/Rare	??
Metroid 64	Arcade	Nintendo	??
Nasty Zone	Beat 'em Up	Haip	17.4.98
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	1998
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	??
Tomb Raider 64	3D-Action	Core	??

Fußball

Hudsons offizielles J-League-Fußballspiel bietet Comic-Grafik.

Titel: .....Eleven Beat

Hersteller: .....Hudson
Release (D): .....??

Rennspiel

Hier seht ihr ein absolut exklusives Bild des 4 Spieler-Modus!

Titel: .....Extreme G

Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....Oktober

3D-Action

Probes Descent-Rivale hieß zuvor übrigens Condemned, was uns besser gefiel!

Titel: .....Forsaken

Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....März '98

Rennspiel

Dies ist Human Grand Prix mit offizieller Lizenz und technischer Verbesserung.

Titel: .....F1 Pole Position

Hersteller: .....UBI/Human
Release (D): .....3./4. Quartal

Action

Ein ungewöhnliches Knobel/ Jump&Run-Mixture mit bunter Grafik.

Titel: .....Freak Boy

Hersteller: .....Virgin
Release (D): 1998

Arcade

In Japan wird das Jump&Shoot-Spektakel noch diesen Herbst erscheinen.

Titel: ..Go! Go! Troublemakers

Hersteller: .....Treasure/Enix
Release (D): .....??

Action-Adventure

Die erste spielbare Version von Mystical Ninja machte einen tollen Eindruck.

Titel: .....Goemon 5

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Hälfte 1998

Action

Das Spielprinzip ähnelt den legendären Virtua Cop-Automaten von Sega.

Titel: .....Golden Eye 007

Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (D): .....2. Hälfte 1997

3D-Action

GT Interactive will sich mit seinen Action-Krachern einen Namen machen.

Titel: .....Hexen 64

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....2. Hälfte 1997

RPG

Ob wohl dieses Rollenspiel auch nach Deutschland kommt? Wir glauben nicht!

Titel: Holy Magic Century Eltale

Hersteller: .....Imagineer
Release (D): .....??

Rennspiel

Den Vier-Spieler-Modus werden wir wohl erst 1998 genießen dürfen.

Titel: .....Kirby's Air Ride

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1998

Rennspiel

Hält Titus sein Versprechen und veröffentlicht das Spiel am 23. September 1997?

Titel: .....Lamborghini 64

Hersteller: .....Titus
Release (D): 23.9.97

3D-Action

Nachdem die Story gleich bleibt, heißt das Spiel nun Lylat Wars.

Titel: .....Lylat Wars

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Beat 'em Up

Dieses effektreiche 3D-Beat 'em Up stammt von den Primal Rage-Entwicklern!

Titel: .....Mace: Dark Age

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Action

Oceans Nintendo 64-Premiere sieht grafisch wirklich erstaunlich aus.

Titel: ....Mission Impossible

Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Scroll-Beat 'em Up

Dieses Spiel wird ein seitlich scrollendens Beat'em Up!

Titel: .....MK Mythologies

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

RPG

Es steht fest: Dieses Spiel wird definitiv für das 64DD erscheinen.

Titel: ..Mother 3 (Earthbound)

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1998

Rennspiel

Definitiv: Ocean wird dieses tolle Autorennen auch nach Deutschland bringen.

Titel: .Multi Rac. Championship

Hersteller: .....Imagineer
Release (D): 1997

Football

Das erste Game, das den hochauflösenden Grafikmodus nutzt.

Titel: .NFL Quarterback Cl. '98

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Oktober 1997

Baseball

Nun will sich Hudson am N64-Baseball-Wettbewerb beteiligen.

Titel: Power League Baseball 64

Hersteller: .....Hudson
Release (D): 1997

3D-Action

Ein frühes Bild des mit Spannung erwarteten 3D-Actionshooters.

Titel: .....Quake 64

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Rennspiel

Die erste Version konnte auf der Tokyo Game Show nicht unbedingt begeistern.

Titel: .....Rev Limit

Hersteller: .....Seta
Release (D): .....??

Weltraumaction

Ein interessantes Weltraumspiel im Stil von Wing Commander.

Titel: Robotech: Crystal Dreams

Hersteller: .....Gametek
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Arcade

Der Klassiker aus Atari VCS-8 Bit-Tagen feiert auch bei uns ein Comeback.

Titel: .....Robotron X

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Referenzen Super Nintendo

Rennspiel

GT Interactive wird dieses Spiel definitiv in Deutschland veröffentlichen.

Titel: ....San Francisco Rush
Hersteller: .....GT Interactive
Release: 1998

Arcade

Kann sich BMG damit auch auch auf dem Nintendo 64-Markt etablieren?

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....BMG
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Flugsimulation

Die Macher von Pilotwings 64 haben eine neue Flugsimulation in Vorbereitung.

Titel: ....Sonic Wings Assault
Hersteller: .....Paradigm
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Denkspiel

Der dreidimensionale Nachfolger zum erfolgreichsten Denkspiel aller Zeiten.

Titel: .....Tetrisphere
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....??

Rennspiel

Wer kann Sega Rally übertrumpfen? Multi Racing Championship oder der Kemco-Titel.

Titel: .....Top Gear Rally
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....??

Wrestling

Ein weiteres Wrestling-Spiel für das N64, diesmal mit sehr realistischen Grafiken.

Titel: .....Ultra Battle Royale
Hersteller: .....Asmim
Release (D): .....??

Fußball

Hier seht ihr ein erstes Bild zu Acclaims erstem 64 Bit-Fußball-Spiel. Mehr auf Seite 16!

Titel: .....Ultra Soccer
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....1. Quartal 1998

Beat 'em Up

Einen kritischen Import-Test zu dem inoffiziellen MK-Nachfolger gibt es auf der Seite 38.

Titel: .....War Gods
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....3. Quartal 1997

Wrestling

Das offizielle Wrestling-Spiel zur WCW! Möglicherweise mit Hulk Hogan!

Titel: .....WCW Vs. NWO
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....??

3D-Action

Eine brandaktuelle Reportage zu diesem Action-Game findet ihr auf der Seite 22.

Titel: .....Wild Choppers
Hersteller: .....Seta
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Jump & Run

In Japan kommt das Spiel im September, bei uns wohl erst Anfang 1998. Schade!

Titel: .....Yoshi's Island 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1998

RPG

Zelda aus dem Abenteuer, so etwa heißt der offizielle japanische Titel.

Titel: ..Zelda No Densetsu 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Anfang 1998

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe

Titel	Genre	Wertung
Chrono Trigger	RPG	89%
Donald Duck in Maui Mallard	Jump&Run	80%
Donkey Kong Country	Jump&Run	89%
Donkey Kong Country 2	Jump&Run	90%
Donkey Kong Country 3	Jump&Run	91%
F1 Pole Position	Rennspiel	78%
F-Zero	Rennspiel	86%
Int. Superstar Soccer Deluxe	Fußball	90%
Lufia	RPG	89%
NBA Live '96	Basketball	83%
NHL Hockey '96	Eishockey	89%
Pinocchio	Jump&Run	82%
Secret Of Evermore	RPG	90%
Sim City	Strategie	88%
Street Fighter Alpha 2	Beat 'em Up	80%
Street Racer	Rennspiel	82%
Super Bomberman 2	Multiplayer	91%
Super Mario All Stars	Compilation	90%
Super Mario Kart	Rennspiel	93%
Terranigma	RPG	80%
The Legend Of Zelda	Adventure	93%
Toy Story	Jump&Run	82%
Yoshi's Island	Jump&Run	93%

Referenzen Game Boy

Titel	Genre	Wertung
Aladdin	Jump&Run	80%
Das Dschungelbuch	Jump&Run	77%
Der König der Löwen	Jump&Run	75%
Donkey Kong Land	Jump&Run	86%
Donkey Kong Land 2	Jump&Run	89%
Earthworm Jim	Jump&Run	81%
FIFA Soccer '96	Fußball	68%
Hugo	Arcade	70%
Kirby's Dreamland 2	Arcade	76%
Mario's Picross	Arcade	80%
Mega Man 5	Action	77%
MicroMachines 2	Rennspiel	73%
PGA Tour '96	Golf	79%
Return Of The Jedi	Action	68%
Street Fighter II	Beat 'em Up	85%
Super Mario Land	Jump&Run	90%
Super Mario Land 2	Jump&Run	91%
Tetris Blast	Tüftelei	84%
Tim In Tibet	Arcade	80%
Toshinden	Beat 'em Up	82%
Toy Story	Jump&Run	80%
Wario Blast	Arcade	89%
Worms	Arcade	73%
Zoop	Tüftelei	69%

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
Blast Corps	Arcade	Nintendo	Japan/USA	84%
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
D64	3D-Action	Midway	USA	68%
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
KI Gold	Beat 'em Up	Nintendo	USA	75%
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
MK Trilogy	Beat 'em Up	Midway	USA	58%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Starfox 64	Shoot 'em Up	Nintendo	Japan/USA	84%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	USA	63%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

1.	(1)	**Super Mario 64**	2
2.	(2)	Wave Race 64	2
3.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter	2
4.	(4)	Star Wars: SOTE	2
5.	(Neu)	Pilotwings 64	1

SN

1.	(Neu)	**Yoshi's Island**	1
2.	(Neu)	Secret Of Evermore	1

GB

1.	(Neu)	**Wave Race**	1
2.	(1)	Donkey Kong Land 2	1

Große Überraschungen gibt es bei den ersten Lesercharts eigentlich kaum zu vermelden. Es fällt lediglich auf, daß sich Super Mario 64, Wave Race 64 und Turok einen erstaunlich knappen Kampf um die Spitzenposition liefern, während die Titel ab Platz 4 schon deutlich abgeschlagen liegen.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

1.	(2)	**Wave Race 64**	2
2.	(1)	Super Mario 64	2
3.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter	2
4.	(4)	Star Wars: SOTE	2
5.	(5)	FIFA 64	2

SN

1.	(Neu)	**Lufia**	1
2.	(Neu)	Lost Vikings 2	1

GB

1.	(2)	**Wave Race**	2
2.	(Neu)	Return Of The Jedi	1

Wave Race 64 beherrschte im Mai erstmals die Verkaufscharts und verdrängte Super Mario 64 knapp auf den zweiten Platz. Acclaims Turok und Shadow Of The Empire rangelten dahinter um den dritten Rang, während sich FIFA 64 und Pilotwings 64 deutlich geschlagen geben mußten.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	**Starfox 64**	2
2.	(Neu)	Powerful Pro Baseball 4	1
3.	(3)	Mario Kart 64	2
4.	(2)	Blastdozer	2
5.	(Neu)	Doreamon	1
6.	(Neu)	Human Grand Prix	1

Starfox 64 dominiert weiter unangefochten die japanischen Verkaufscharts, nicht zuletzt aufgrund des beigepackten Rumble Paks. Ob dieses vibrierende Controller-Extra auch in Deutschland erscheint, steht derzeit noch nicht fest. Den zweiten Platz sichert sich das erstklassige Powerful Pro Baseball 4 von Konami vor dem Dauerbrenner Mario Kart 64.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	**War Gods**	1
2.	(1)	Mario Kart 64	2
3.	(2)	Wave Race 64	2
4.	(4)	Blast Corps	2
5.	(6)	Doom 64	2
6.	(5)	Star Wars: SOTE	2

Der Fleiß von GT Interactive zahlt sich wirklich aus. Bislang stürmte jedes ihrer Spiele die Spitze der Charts, auch wenn noch keines so richtig überragend war. Wenn nichts außergewöhnliches passiert, dürfte Starfox 64 im Juni den Sprung auf den Rang 1 schaffen. Übrigens, den Import-Test zur 3D-Prügelei War Gods findet ihr auf Seite 38.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 41), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(3)	**Starfox 64**	2
2.	(6)	The Legend Of Zelda V	2
3.	(2)	Extreme G	2
4.	(1)	Int. Superstar Soccer 64	2
5.	(4)	Blast Corps	2

Das Action-Genre erlebt im Zuge der phänomenalen 3D-Fähigkeiten des Nintendo 64 einen deutlich Aufschwung. Dies schließen wir zumindest aus der aktuellen Wunschliste für die noch nicht in Deutschland veröffentlichten Titel. Starfox 64 wird hierzulande übrigens wahrscheinlich Lylat War heißen.

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
Tel.: 0251-511160
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

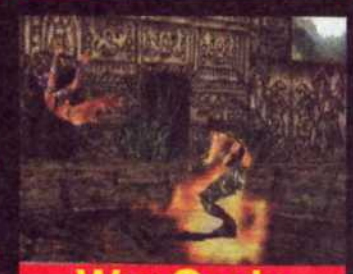
Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

RF-Modulator-Set nur 39.-
Padverlängerung nur 24.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards 1 Meg 39.- 5 Meg nur 79.-
Gamekiller nur 69.-
Multinormer nur 59.-

Nintendo 64
inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel
289.-

Hexen 64 nur 179.-


War Gods nur 179.-

Blast Corps nur 179.-

NBA Hangtime nur 129.-

Killer Instinct nur 149.-

Wayne Gretzky nur 129.-

Mario Kart 64 nur 89.-

Doom 64 nur 149.-

I. Superstar Soccer nur 133.-

FIFA 64 nur 89.-

Turok nur 129.-

Wave Race nur 89.-

Pilotwings nur 109.-

Star Wars nur 129.-

Mario 64 nur 89.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

Fußball, 1-4 Spieler, Konami

INT. SUPERSTAR SOCCER 64

N-ZONE HIT

Experten erkennen auf den ersten Blick, daß die Mini-Animation der Zuschauerränge in J-League-Perfect Striker nicht enthalten war.

Wenn man die L-Schulter-Taste drückt, kann man den blauen Richtungspfeil sofort verschwinden lassen und so den Gegenspieler verwirren.

Pünktlich zur Veröffentlichung in Deutschland nahmen wir die nahezu fertiggestellte PAL-Version genauestens unter Lupe und verraten, worin sich dieses Spiel zum Teil deutlich vom japanischen Pendant unterscheidet.

Viele wunderten sich, wieso wir International Superstar Soccer 64 nicht schon in der letzten Ausgabe getestet haben. Nun, wir verfolgen hier eine ganz klare Politik: Zum einen wollen wir die Tests von deutschen Versionen genau dann veröffentlichen, wenn das Spiel erscheint, und nicht Monate vorher, zum anderen schrecken wir vor Tests von ständig abstürzenden Versionen etwas zurück, wie das im letzten Monat der Fall war. Zu guter Letzt wollen wir euch einen fundierten Test bieten und auf die Unterschiede zum japanischen Original eingehen, die bei ISS64 zum Teil sehr deutlich sind. In Sachen Import-Tests versuchen wir natürlich so schnell wie möglich zu sein, wie Deutschlands erster Starfox 64-Test in der letzten Ausgabe beweist. Doch nun zurück zum eigentlichen Anliegen!

Kein anderes Konsolen-Fußballspiel kann mit so vielen und derart realistischen Animationen aufwarten.

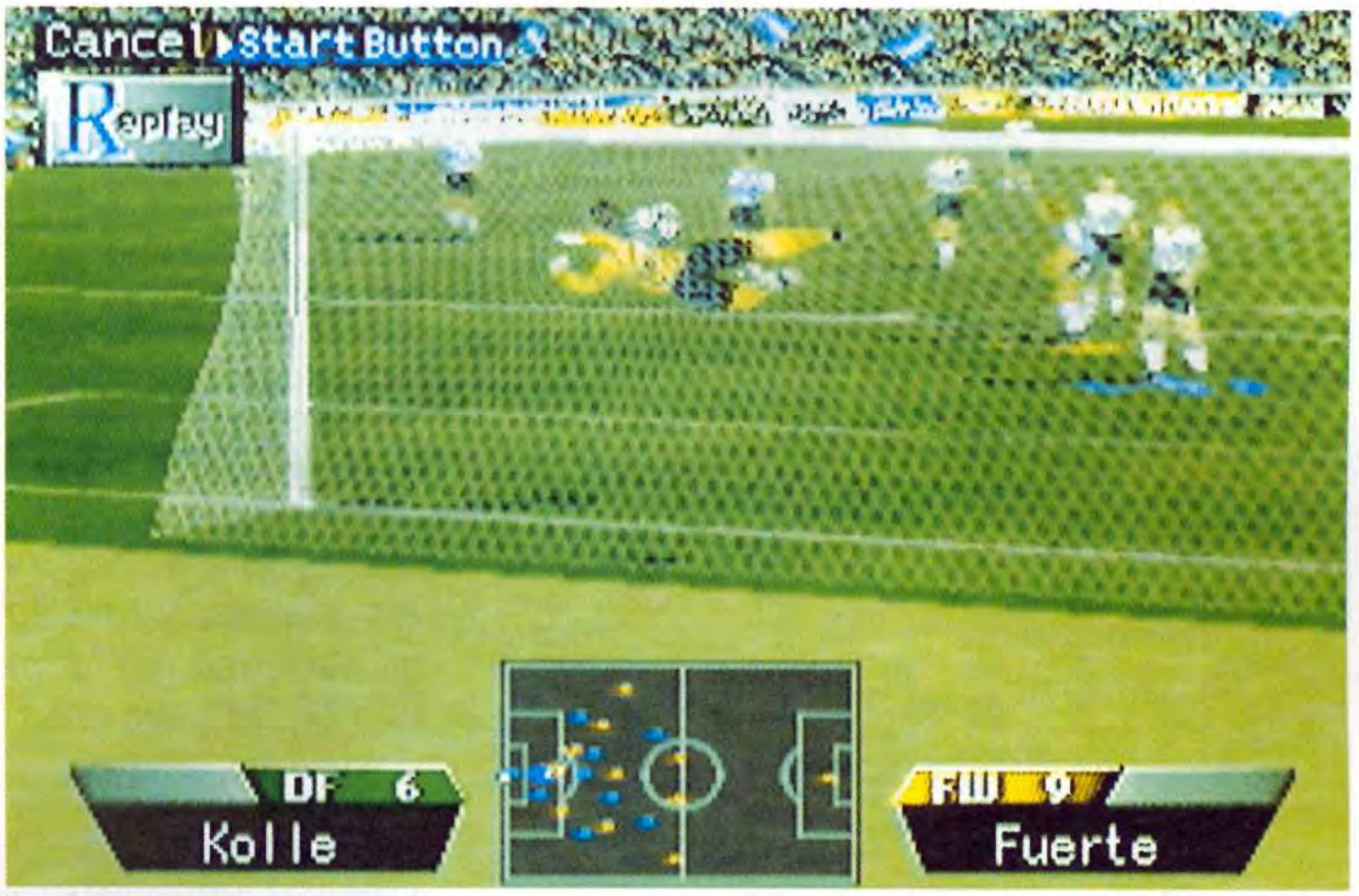
Kam es bei solchen Situationen im Original noch zu Ruckel-Einlagen der Grafik, so läuft die PAL-Version ultraflüssig.

Nur fiktive Spieler

Das wichtigste gleich zu Beginn: ISS 64 bietet im Gegensatz zu japanischen J-League Perfect Striker keine entsprechende Nationalliga mit den Original-Teams und deren echten Spielerbesetzungen. Hier treten „nur" 36 Nationalteams aus der ganzen Welt mit fiktiven Spielern an, die sich per Editior immerhin mühsam in Klinsmann und Konsorten umbenennen lassen. Außerdem wurden die acht realistischen Stadien ebenfalls ausgetauscht, und zwar gegen fünf fiktive Bolzplätze. Damit wären die negativen Veränderungen glücklicherweise schon abgehakt, denn alle weiteren Punkte lassen sich auf der Habenseite verbuchen...

Besser als das Original!

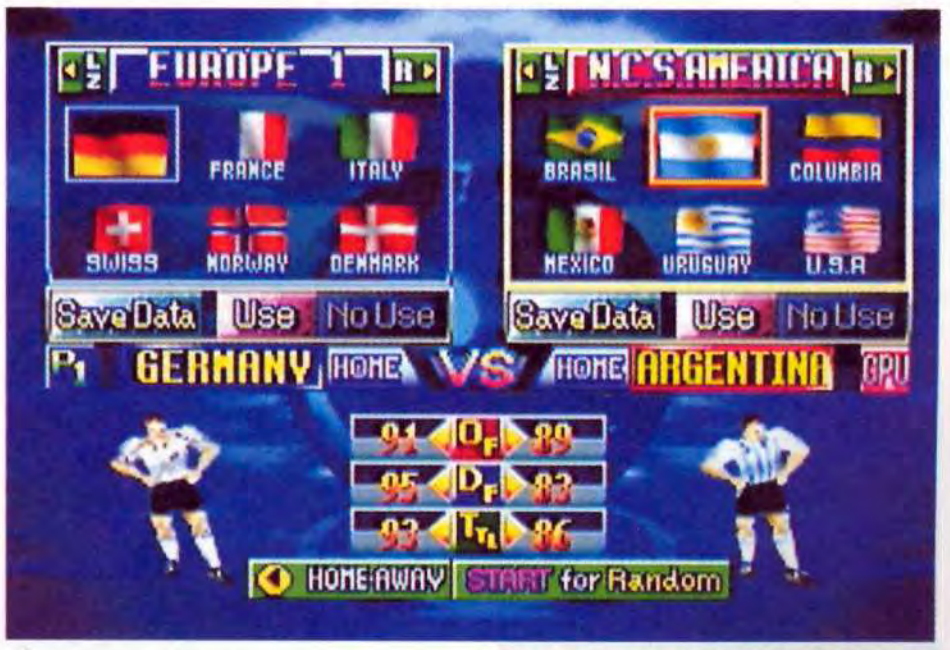
Nachdem die Spielmodi (Open-Game-Einzelspiel, Internationaler Cup, Weltliga, Elfmeterschießen) bis auf das Training ohnehin dem bekannten Standardprogramm entsprechen und die diversen Taktik- und Strategie-Möglichkeiten dank übersichtlicherer Menüs nun nahezu perfekt sind, wollen wir uns gleich den spielerischen Veränderungen widmen, die sich durchweg positiv auf den Spielspaß auswirken. Neigte Perfect Striker speziell in Strafraumsituationen mit zahlreichen Spielern zum deutlichen Ruckeln, so hält die PAL-Version immer einen flüssigen Spielablauf bei. Ebenfalls verbessert wurde das Verhalten der Torwarte, die nun etwas vielfältiger reagieren. Insgesamt gesehen sind sie aber dennoch nicht besonders überragend, was allerdings einen unterhaltsamen Spielverlauf mit vielen Toren garantiert. Die letzte auffällige Veränderung betrifft schließlich den Live-Kommentar, der nun auch für Nicht-Japaner verständlich ist, allerdings nur, wenn diese auch Englisch verstehen. Neben den wirklich opulenten Steuerungsmöglichkeiten sticht ISS64 vor allem durch unglaublich zahlreiche Animationen aus der Schar der Fußballspiele heraus. Ob nun sich nun die Spieler gegenseitig beschimpfen, der Schiedsrichter



Das Verhalten des Torwartes wurde übrigens etwas variantenreicher.

den Verteidiger mit energischer Handbewegung zu sich ruft oder ein Stürmer den Ball kurz vor Schluß aus dem Tor holt und schnellstmöglich zum Anstoßpunkt befördert – kein anderes Fußballspiel war bisher so realistisch. Daß die Grafikqualität unterm Strich dennoch nicht sensationell ist, liegt an dem etwas unspektakulären Stil und der zur Unschärfe neigenden Bilddarstellung.

Hans Ippisch



Wer will, darf die 36 National-Teams im Editor mit den echten Namen versehen und auf dem Controller Pak speichern.

Das Replay-Menü läßt nahezu keine Wünsche offen.

MEINE MEINUNG!

Keine Frage, Int. Superstar Soccer 64 ist derzeit das einzige Nintendo 64-Fußballspiel, das man bedenkenlos empfehlen kann. Abgesehen von den wirklichen brillanten Animationen ist die Grafikqualität jedoch durchaus noch steigerungsfähig, ebenso wäre eine deutsche Sprachausgabe wünschenswert. Wer nach der Katastrophe FIFA 64 vor N64-Fußballgames zurückschreckt, sollte ISS64 dennoch eine Chance geben. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Int. Superstar Soccer 64
Genre:.....Fußball
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Einstellbar
Save Game: .....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....4 Spielmodi + Training
Preis: .....ca. DM 149,-
Datenträger: .....64 MBit Modul
Hersteller: .....Konami
Entwickler:.....Konami, Japan
Release:.....Juni/Juli

Grafik: 77%
Sound: 72%
Dauerspaß: 92%

Gesamtwertung: **89%**

Beurteilung: Int. Superstar Soccer 64 ist derzeit klar das beste Nintendo 64-Fußballspiel, um das man nicht herumkommen wird. Insbesondere die zahlreichen Animationen können begeistern.

Sportspiel, 1-4 Spieler, Midway

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Nach einem Regelverstoß (im normalen Spielmodus) wird mit einem Bully in der entsprechenden Zone das Spiel fortgesetzt.

Die Flugbahn des Pucks kann durch eine Art Rauchfahne deutlicher dargestellt werden, wodurch die schwarze Scheibe auch wesentlich schneller wirkt.

Die Original Ligateams und -spieler dienen mehr der allgemeinen Motivation, als daß sie mit deutlich unterschiedlichen Fähigkeiten glänzen können.

Einen weiteren Vertreter aus der Fun-Sport-Reihe stellt Midway mit seinem neuen Eishockeyspiel vor. Die ersten Runden auf dem Eis wußten sofort zu begeistern – wie sieht es dagegen mit dem spielerischen Tiefgang und Dauerspaß aus?

Wie es für ein NHL-Lizenzprodukt üblich ist, werden 26 ausschließlich originalbesetzte Teams der National Hockey League aufs Eis geschickt, wobei unterschiedliche Fähigkeiten der einzelnen Feldspieler ohne Bedeutung bleiben. Als hilfreich für den Einstieg erweisen sich die drei Trainingsoptionen, in denen man gezielte Torschüsse üben oder sich gegenseitig Pässe zuspielen darf. Besonders gelernt sein will auch die Verteidigung, bei welcher allein für die Puckabnahme sechs verschiedene Tastenkombinationen verwendet werden können, was dann im einzelnen durch das sogenannte Stealing, Tripping, Checking usw. geschieht.

Face Off!

Das Geschehen auf dem Spielfeld kann entweder von einer erhöhten Kameraposition oberhalb des Tores betrachtet werden, oder man wählt die seitli-

Ein unhaltbarer Schuß – das Tor landet krachend an der Bande.

Vor allem das gegenseitige Zuspiel in der Angriffsformation gelingt gleich zu Beginn problemlos.

Wegen eines gemeinen Foulspiels beginnen die Kontrahenten gelegentlich eine schlimme Keilerei, die grafisch wirklich sehr gut gelungen ist.

Die größere Kameradistanz zum Spieler wirkt sich in dieser Ansicht eher negativ auf das Spielgefühl aus, da man den Puck kaum noch erkennen kann.

che Perspektive. Dank letzterer kommt nicht nur die Optik besser zur Geltung, sondern man hat auch einen deutlich besseren Überblick, was ein insgesamt besseres Spielgefühl ergibt. Um selbst das Solospiel auf Dauer interessant zu halten, hat man eigens dafür einen Saisonmodus (bis zu 82 Spielen) und die Playoff-Runde geschaffen. Für mehrere Teilnehmer dagegen begnügte man sich mit einfachen Freundschaftsduellen, wobei der zweite Spieler stets als Teamkollege gegen den Computer auftritt, weitere Freunde sich dann aber der gegnerischen Mannschaft anschließen können.

Actionreiches Gameplay

Vor allem im Arcade-Mode finden sehr schnelle Puckwechsel statt, wobei man besonders in der Verteidigung gegen CPU-Gegner sehr schnell reagieren muß. Außer dem üblicherweise verwendeten Stealing bleibt da kaum Zeit, andere Defense-Möglichkeiten auszuprobieren. Gespielt wird in dieser Variante mit 2 x 3 Feldspielern, und wenn man einmal einen Power-Schuß im gegnerischen Netz unterbringt, kann es schon mal vorkommen, daß sich das ganze Tor gleich mit überschlägt und gegen die hintere Bande kracht.

Vom Schwierigkeitsgrad bis hin zur Feldgröße läßt sich das Spiel an die individuellen Wünsche und spielerischen Fähigkeiten anpassen.

Für denjenigen, der eine etwas taktischere Vorgehensweise bevorzugt, empfiehlt es sich, die Größe des Spielfeldes im Regular-Game (= Spiel mit Regeln) auf die Originalgröße zu verändern, wobei er dann entweder mit fünf Feldspielern seinen Angriff formiert oder über Dreierteams interessante Spielzüge mit viel Bewegungsfreiraum plant. Die Kommentation wie auch der Applaus des Publikums sind ebenso dramatisch wie der Spielverlauf, was vor allem dann zu rauschenden Anfeuerungen und erregten Spielberichten führt, wenn man im Angriff schnell und häufig zu den Mitspielern paßt. Bleibt als kleiner Kritikpunkt, daß die Aktivierung des pucknähesten Spielers in der Verteidigung etwas zu wünschen übrig läßt, was dem Gegner oftmals einen schnellen Alleingang vor das eigene Tor möglich macht. Insgesamt gesehen ist Wayne Gretzky's 3D Hockey ein empfehlenswertes Eishockey-Spiel, das dem spielerisch ähnlichen NBA Hangtime deutlich überlegen ist.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:.....Wayne Gretzky's 3D Hockey
Genre:.....Sportspiel
Spieler:.....1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Leicht-mittel
Save Game:.....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....26 NHL-Teams
Preis:.....ca. DM 149,-
Datenträger:.....64 MBit Modul
Hersteller:.....Midway/Nintendo
Entwickler:.....Midway
Release:.....Juni/Juli

Grafik: 58%
Sound: 63%
Dauerspaß: 79%

Gesamtwertung: 72%

Beurteilung: Das unkomplizierte Gameplay und die hervorragende Spielbarkeit machen aus dem Titel ein fesselndes Vergnügen. Wer etwas mehr Realität wünscht, darf getreu den Regeln spielen. Vor allem im Multiplayer-Arcade-Game macht das Spiel mächtig viel Spaß! Gut!

MEINE MEINUNG!

Wayne Gretzky's 3D Hockey ist in den Grundzügen schnell erlernbar, erfordert aber dennoch viel Geschick und Konzentration. Wenn man dann auch noch all die fiesen Tricks und Tacklings beherscht, macht das Teil erst recht höllischen Spaß. Im 4-Player-Game oder im Zweifelsfall auch zu zweit kann man seine Gegner schließlich wunderschön in die Enge treiben und übers Eis segeln lassen.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Sportspiel, 1-4 Spieler, Midway

NBA HANGTIME

Mit gigantischen Sprüngen, wilden Dunks und rüden Spielregeln beglückt Midway seine NBA Jam-Fangemeinde nun auch auf dem N64. Die große Frage: Hebt sich NBA Hangtime von früheren 16 Bit-Titeln genügend ab?

Obwohl hier nur in einer Two-On-Two-Variante Basketball gespielt wird, sind alle 29 NBA-Teams mit ihren 5 Top-Stars namensgetreu vertreten. Michael Jordan und Shaq O'Neal fehlen zwar einmal mehr aufgrund privater Verträge, dafür darf man sich aber seinen eigenen Star basteln und ihn für sein persönliches Lieblingsteam antreten lassen. Eine begrenzte Anzahl von Punkten wird auf die diversen Charaktereigenschaften verteilt, zusätzliche Fähigkeiten erwirbt man, wenn man entweder siegreich vier Games absolviert oder aber spezielle Quizfragen am Ende jedes Duells richtig beantwortet. Amüsant sind in diesem Zusammenhang die verfügbaren Gesichter, die man seinen Kreationen verleihen kann, denn diese reichen vom jungen Nachwuchsspieler über den alten Tattergreis bis hin zum grasgrünen Alienverschnitt.

Wilde Korbjagden?

NBA Live-Spielstrategen werden hier leider nicht auf ihre Kosten kommen. Tatsächlich findet man nämlich nur einen einzigen Spielmodus vor, in dem man ein Freundschaftsspiel gegen ein Zweierteam aus einer Mannschaft seiner Wahl bestreiten darf. Die Selektion von Austragungsorten, Pokal- oder Ligamodi, geschweige denn Spielertransfers sind nicht möglich. Gekämpft wird nahezu ohne Regeln, ein Seitenaus gibt es nicht, und wenn dir der Gegner im Weg rumsteht, mußt du ihm einfach einen kräftigen Stoß geben, so daß er zu Boden geht. Letztendlich beschränkt sich das Gameplay auf drei Joypad-Buttons, wovon

Riesen-Sprünge, Salti und wildes Rudern mit den Armen in der Luft kündigen einen spektakulären Korbwurf an.

Rücken dir deine Gegner zu dicht auf die Pelle, darfst du dir durch Einsatz der Ellenbogen Platz schaffen, was in dieser Basketball-Variante nicht immer als Foul geahndet wird.

Das Team ist nicht mehr zu bremsen! Es wirft Körbe so schnell aufeinanderfolgend, daß der Basketball Feuer fängt.

Alle Spieler werden mit sechs Attributen charakterisiert.

einer den Turbo Mode aktiviert und so, zeitlich begrenzt, schnellere Aktionen ermöglicht. Trotz der wechselseitig hektischen Korbjagden hat man die Steuerung schnell im Griff und bemüht sich dann, möglichst beeindruckende Slam Dunks oder auch Double Dunks (beide Teamspieler passen sich im Sprung den Ball zu, wonach der letztere den Ball im Korb versenkt) zu werfen. Nach mehreren aufeinanderfolgenden Siegpunkten ist der „Ball On Fire", d. h. der Basketball beginnt zu brennen, wenn ihn der erfolgreiche Feldspieler führt. Ihm gelingen dann selbst spektakuläre Kombinationswürfe aus großer Entfernung. Alles in allem sehen die Spielfeldaktionen, obwohl nur mit flachen Spielersprites in Szene gesetzt, recht beeindruckend aus, nützen sich jedoch mangels alternativer Spielmöglichkeiten auch recht schnell ab. Dauerhaften Spielspaß hat man nur mit ein paar Freunden.

Oliver Preißner

Vom Werwolf bis zum Großvater – die individuellen Charakterköpfe haben auch den Vorteil, daß man die Spieler auf dem Feld nachher leichter auseinanderhalten kann.

BEWERTUNG

Titel:.....NBA Hangtime
Genre:.....Sportspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Leicht-mittel
Save Game: .....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels: .....Entfällt
Preis: .....ca. DM 149,-
Datenträger: .....64 MBit Modul
Hersteller:.....Midway
Entwickler: .....Midway
Release:.....Juni/Juli

Grafik: 60%
Sound: 68%
Dauerspaß: 62%

Gesamtwertung: **60%**

Beurteilung: Ein hektischer Ableger aus dem Bereich der Fun-Games. Statt sportlicher Taktik und geschicktem Dribbling wird eher Wert auf coole Dunks gelegt. Die ausschließlich zweidimensionale Darstellung wird den Fähigkeiten des N64 in keiner Weise mehr gerecht.

Jede Mannschaft versucht, den Ball auf ihre Seite zu schlagen.

MEINE MEINUNG!

Trotz optisch teilweise recht beeindruckender Dunks hält das Gameplay in der Post-NBA Jam-Phase vor allem im Solo-Betrieb nur für kurze Zeit bei Laune. Grund hierfür ist, daß NBA Hangtime nur einen Game-Mode, nämlich den des Two-On-Two-Freundschaftsturnieres kennt. Ernstzunehmende Spielregeln sind nicht vorhanden, und das Geschehen auf einem einzigen 2D-Court ist schnell in- und auswendig bekannt.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64

Der ULTIMATIVE Converter, der es erlaubt, Importspiele auf Ihrem N64 zu spielen.

Spitzenqualität zum Spitzenpreis - made in Germany

29,80

MIGHTY MIC

Speicherkarten made in Germany
N100 nur 24,80
N400 nur 29,80 4 x mehr Speicher

HIGHLIGHTS SONY PSX

MIGHTY MIC 360
der RIESENSPEICHER

- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 24 normalen Speicherkarten
- benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

89,-

FUNMAKER
original ConverterChip

- bereits über 14.000 x verkauft
- ermöglicht Importspiele auf Ihrer PlayStation
- auf Wunsch mit toll animierter Einbauanleitung auf CD-ROM für Windows und DOS (Pfand 20,-)

15,-

Alle o.g. Produkte "made by G.E.C."

G.E.C. General Equipment Consulting

Weiterhin bieten wir an:

- Joypadverlängerungskabel für PSX	19,80
- Joypadverlängerungskabel für N64	19,80
- MemoryCard 1MB für PlayStation	29,80
- RGB-Kabel für SONY PlayStation	24,80
- RGB-Kabel für Nintendo 64	24,80

G.E.C. General Equipment Consulting

Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916
Fax: 0 22 45 - 912 917 - Internet: http//www.GEC.com
HOTLINE: Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr
Alle G.E.C.- Produkte liefern wir bei Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Alle Preise in DM, incl. MwSt.

SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKÄUFER

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 3. QUARTAL 1997

3D-Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Midway

WAR GODS

10 Helden sind von Beginn an wählbar, zwei weitere kann man sich verdienen.

Das seit Virtua Fighter und Tekken unglaublich populäre Genre der 3D-Prügler feiert dank Midway endlich sein N64-Debüt. Gelang den MK-Schöpfern der erhoffte Megahit?

Daß War Gods auf Anhieb einen Spitzenplatz in den amerikanischen Charts eroberte, hat leider nicht allzuviel zu bedeuten, denn augenblicklich schafft jedes neue N64-Spiel aufgrund der unglaublichen Nachfrage den Sprung dorthin. Aber immerhin, wer vom spielerisch etwas wenig durchdachten Automatenoriginal enttäuscht war, wird sich freuen, denn sowohl die Intelligenz der Computergegner als auch die Spielbarkeit wurden spürbar verbessert. Daß man dennoch eher das Gefühl hat, einen neuen MK-Teil zu spielen als einen 3D-Kracher im Stil von Virtua Fighter 2 vor sich zu haben, liegt am nahezu unveränderten MK-Spielkonzept, an dem auch Bewegungsmöglichkeiten zur Seite wenig ändern. Daß die herbeigesehnten Fatalities einmal mehr deutlich zu brutal sind, wird die Zielgruppe ebenso wenig stören. Einzig und alleine, was die grafische Gestaltung angeht, orientierte man sich an den aktuellen Standards. Die 3D-Hintergründe sind größtenteils hervorragend gelungen, gleiches gilt für die tollen Special-Effekte. Leider hapert es etwas an den teils zwar recht ansehnlichen 3D-Polygon-Kämpfern, die in Animationen und Aussehen jedoch immer noch an 2D-Sprites erinnern. Uneingeschränkt lobenswert sind die atmosphärischen Sprachausgaben, welche die richtige Endzeit-Atmosphäre aufkommen lassen. Daß man sich noch zwei geheime Kämpfer erspielen kann, sorgt für die entsprechende Motivation.

Die 3D-Engine ist sehr gut gelungen, nur an der Animation der Kämpfer hapert es leider etwas.

Die Special Moves sind teils unnötig brutal in Szene gesetzt.

Grafisch am besten sind die 3D-Hintergründe gelungen.

MK-Anhänger kommen bei War Gods auf ihre Kosten.

MEINE MEINUNG!

Nachdem das Automaten-Original ohnehin nicht besonders gut ist, hatte ich mir auch von der N64-Umsetzung nicht sonderlich viel versprochen – zu Unrecht, wie ich feststellen mußte. Midway schaffte es tatsächlich, aus War Gods zumindest ein begrenzt unterhaltsames Prügelspiel mit 2,5D-Gameplay und 3D-Hintergründen zu machen. Für MK-Fans ist das Spiel sicherlich eine Bereicherung. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	War Gods
Genre:	3D-Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Levels:	10 + 2 Kämpfer
Save Game:	Ja
Hersteller:	Midway
BRD Release:	3. Quartal
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 69%
Sound: 80%
Dauerspaß: 64%

IMPORT

Gesamtwertung: 63%

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

POWERFUL PRO BASEBALL 4

Konamis bewährte Baseballserie schafft auch mit dem vierten Teil den Sprung in die Referenz-Klasse.

Powerful Pro Baseball 4 schlägt Imagineer King Of Pro Baseball in Sachen Gameplay klar.

Die Bedeutung von Konamis Powerful Pro Baseball-Serie in Japan läßt sich hierzulande nur mit der (einstmaligen) Verehrung von Electronic Arts FIFA-Reihe vergleichen. Deshalb verwunderte es uns kaum, daß das Spiel mit 184.000 verkauften Einheiten kurzzeitig den Sprung an die Spitze der Verkaufscharts schaffte. Die Programmier, welche übrigens bereits die Vorgänger entwickelten, haben sich den Erfolg auch redlich verdient, denn das komplett im Comic-Render-Stil gehaltene 3D-Spiel überzeugt mit knackigem Schwierigkeitsgrad, tollem Response Sound System und komplexer, aber erlernbarer Steuerung. Wer ohnehin nicht auf Baseball-Spiele steht, soll sich von dem Titel fernhalten. (hi)

BEWERTUNG

Titel: .....Powerful Pro Baseball
Genre: .....Baseball
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad: .....Schwer
Levels: .....Entfällt
Save Game: .....Ja
Hersteller: .....Konami
BRD-Release: .....Nicht geplant
Import aus .....Japan
Störfaktor Sprache .....Gering

Grafik: 61%
Sound: 69%
Dauerspaß: 78%

Gesamtwertung: **76%**

IMPORT

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

J-LEAGUE LIVE 64

Die Annahme, daß FIFA 64 und das japanische Pendant J-League Live'64 identisch sind, stimmt nur begrenzt.

Die japanische Version von FIFA 64 überzeugt durch flinkeres Gameplay.

Kennern fällt schon nach wenigen Minuten auf, daß sich die NTSC-Version angenehmer spielt. Wir glauben allerdings nicht, daß die Firma Victor, welche das Spiel in Japan vertreibt, hier Nachbesserung verlangte, möglicherweie liegt es einfach nur daran, daß das NTSC-System dem Programm mehr Rechenzeit beschert, was einen flüssigeren Spielablauf ermöglicht. Ansonsten sind die Unterschiede erwartungsgemäß: Die identisch animierten Spieler wurden in die Trikots der entsprechenden J-League-Teams gesteckt, der Kommentator überschlägt sich mit japanischen Fachsimpeleien, und die Präsentation wurde abgeändert. Wer FIFA 64 bereits besitzt, kann sich den Kauf sparen. (hi)

BEWERTUNG

Titel: .....J-League Live 64
Genre: .....Fußball
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel-schwer
Levels: .....4 Spielmodi
Save Game: .....Ja
Hersteller: .....EA/Victor
BRD-Release: .....Nicht geplant
Import aus .....Japan
Störfaktor Sprache .....Gering

Grafik: 63%
Sound: 82%
Dauerspaß: 67%

Gesamtwertung: **61%**

IMPORT

WORLD OF GAMES
Inh.C.Markatsch
Computer & Videospiele
75173 Pforzheim Turnstr. 6 07231-21404

NINTENDO 64		Super Nintendo	
N 64 Grundgerät	299,--	Asterix & Obelix	129,90
N64 Multinorm Adapter	69,90	Donkey Kong 1	89,90
N64 Controller	59,90	Donkey Kong 3	129,90
N64 Memory Card	59,90	Empire Strikes Back	89,90
N64 FIFA Soccer	109,90	Return of Jedi	89,90
N64 Mario Kart ab Juni	99,90	Super Mario World	79,90
N64 Star WARS S.o.t.E.	139,90	Super Street Fighter 2	89,90
Super Star Soccer ab Juni	149,90	Simcity 2000	129,90
N64 Turok auch englisch	149,90	Lufia incl. Spieleberater	119,90
N64 Wave Race	99,90		
N64 W.Grezky 3D Hockey	139,90		
Blast Corps *			
D64 *			
Mario Kart*			
Rev Limit *			
Star Fox FX*			
Top Gear Rally*			
Wild Choppers *			

*Für diese Titel bitte Tel. Preis und Liefertermin anfragen!

Wir führen auch SEGA Saturn, Sony PlayStation, PCCD ROM Spiele und Zubehör

Besuchen Sie unser Ladengeschäft! Turnstr. 6 zwischen Turn&Sechsplatz!
Testspielen möglich!!
Für Neuheiten bitte anrufen!!!
Tel. 07231-21404

Schnellversand in 1-2 Tagen! wenn Artikel lieferbar! Preisänderungen,Irrtumer, vorbehalten! Versand p.N.N. zuzüglich DM 10.–

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-14.00

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

NINTENDO 64

Superstar Soccer 64 dt. 149.90 DM
MarioKart 64 dt. 99.90 DM
Shadow of the Empire dt. 139.90 DM
Goemon dt. 139.90 DM
Wave Race 64 dt. 99.90 DM
Pilot Wings 64 dt. 119.90 DM
Gretzky Hockey dt. 139.90 DM
Turok eng. PAL 149.90 DM
Mario 64 dt. 99.90 DM

N 64 Official Magazine
Monatlich neu !!!
Ausführliche Tests, Tips, Tricks und News zur N64. Das Magazine ist in engl.
12.50 DM

Hardware u. Zubehör

Nintendo 64 dt.	299.--
Memory Card Plus	59.90
Padverlängerung	24.90
Mario 64 Berater	24.80
Antennenkabel	59.90
Control Pad farbig	59.90

Turok Berater eng. 39.90

Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

IN EIGENER SACHE

Die Resonanz auf die erste Ausgabe war überwältigend, nichtsdestotrotz wollen wir stellvertretend für viele andere Leseranfragen einige Punkte ansprechen.

1. Was bedeutet der Bewertungspunkt „Störfaktor" in allen Importtests?

N-ZONE : Hier wollen wir nicht mitteilen, wie sehr uns die Sprachausgabe genervt hat oder ob man etwa zuviel Text lesen muß, viel-mehr wollen wir hier verraten, ob ein durch und durch mit japanischen Texten vollgepacktes Spiel auch für Japanisch-Unkundige spielbar ist, oder ob man bereits am ersten Menü scheitert.

2. Wozu ist der Coupon auf der Vorschauseite gedacht?

N-ZONE : Damit man nicht immer das komplette Heft rausnehmen muß, wenn man nur wissen will, wann die nächste Ausgabe erscheint, haben wir uns diesen Coupon einfallen lassen. Diesen kann man ausschneiden und an einem geeigneten Platz (Geldbörse, Schultasche) aufbewahren.

3. Wieso wurde International Soccer 64 noch nicht getestet?

N-ZONE : Prinzipiell verfolgen wir die Richtlinie, daß wir den Test einer PAL-Version genau in der Ausgabe plazieren wollen, die dann erhältlich ist, wenn das Spiel auch wirklich erscheint. ISS 64 wird beispielsweise am 27.6.97 veröffentlicht, also genau dann, wenn die vorliegende Ausgabe zwei Tage im Handel ist. Der Test einer unfertigen, abstürzenden Version kommt darüber hinaus ebensowenig in Frage. Bei Import-Tests sieht die Sache natürlich anders aus, hier drucken wir den Testbericht, sobald wir eine komplett fertiggestellte Version aus Japan, Hongkong oder den USA erhalten haben.

4. Wieso konnte dies oder das nicht ausführlicher behandelt werden?

N-ZONE : In der ersten Ausgabe stand natürlich eine Fülle von Spielen auf dem Programm, deswegen konnten wir uns manchen Themen nicht ganz so ausführlich widmen, wie wir es gerne getan hätten. Die aktuelle Nummer behandelt manche Themen zum Teil schon wesentlich ausführlicher.

5. Kann man die Sammelkarten nicht im Heft unterbringen?

N-ZONE : Aufgrund des zu dünnen Papiers würden die Sammelkarten auf den normalen Heftseiten keinen Sinn machen, weswegen wir sie auf der letzten Umschlagseite plaziert haben. Aus Kostengründen ist ein zusätzlicher Karton in der Heftmitte leider (vorerst) nicht möglich.

6. Wieso waren die Screenshots in der Star Wars-Lösung so dunkel?

N-ZONE : Es ist immer schwierig, die Screenshots von N64-Spielen auf Papier so gut wie auf dem Fernsehgerät aussehen zu lassen, da das Bildsignal immer etwas verschwommen und unscharf ist. Selbst das SNES liefert hier deutlich bessere Bilder. Wie auch immer, eigentlich hatten wir das Problem schon sehr gut in den Griff bekommen, wie die anderen Bilder beweisen, doch bei den ohnehin dunklen Star Wars-Bildern spielte uns das Papier einen Streich, da es zahlreiche Details einfach aufsaugte. Wenn alles glattgegangen ist, sollten die Bilder in dieser Ausgabe eigentlich tadellos sein. Tock, tock, tock! (Ich habe dreimal auf Holz geklopft!)

Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

WO BLEIBT CRUIS'N USA?

Ich habe mir vor einigen Monaten eine PAL-Version des Nintendo 64 gekauft, für die ich mir die Spiele Super Mario 64, Turok und Cruis'n USA kaufen wollte. Mario und Turok besitze ich mittlerweile, doch was ist mit Cruis´n´USA?

N-ZONE : Derzeit ist sich Nintendo nicht sicher, ob sie das zweifellos nicht überragende Spiel in

Deutschland veröffentlichen sollen. Wenn du nicht darauf warten willst, dann kannst du dir bei einem gutsortierten Fachhändler ja eine englische PAL-Version besorgen. *Thomas Wittassek, 35578 Wetzlar*

WARUM IST SM 64 LANGSAMER?

In Heft 1 habt ihr in dem Bericht über Super Mario 64 geschrieben, daß die Nintendo 64-PAL-Version langsamer sei als die Original-NTSC-Variante. Meine Frage ist nun folgende: Warum ist die NTSC-Version schneller als die deutsche PAL-Ausgabe?

N-ZONE : Das amerikanische und das japanische Stromnetz sind jeweils mit 60 Hertz getaktet, was bedeutet, daß das N64 hardwaretechnisch genau sechzig Mal in der Sekunde ein Bild zur Verfügung stellt. Die PAL-Geräte müssen allerdings in nur 50 Takten exakt die gleiche Datenmenge berechnen, was eine Abbremsung des ganzen Ablaufs zur Folge hat, sofern man das Spiel nicht sorgfältig anpaßt. Das Problem ist außerdem, daß die PAL-Geräte eine höhere Auflösung zur Verfügung stellen, was ebenfalls mehr Rechenzeit beansprucht. Um diesem Problem aus dem Weg zu gehen, belassen es viele Programmierer einfach bei der normalen NTSC-Auflösung und plazieren schwarze Balken auf dem Screen.

Steven Dauenhauer, Mannheim

DIVERSES

1. Druckt ihr auch gemalte Bilder ab? Zum Beispiel unter der Rubrik Leserbriefe?

N-ZONE : Wir freuen uns über jedes Bild, das uns erreicht, aber vorläufig wollen wir unseren ohnehin nicht sehr üppig bemessenen Platz mit redaktionellen Infos füllen.

2. Wieviele Leute seid ihr in der Redaktion?

N-ZONE : Michael Erlwein, Jon Eves und Hans Ippisch kümmern sich als feste Arbeiter um den gesamten redakionellen Inhalt, Oliver Preißner ist als freischaffender Tester tätig, und Takeo Apitzsch liefert uns die Übersetzung von japanischem Pressematerial. Darüber hinaus bemüht sich unsere Lektorin Margit Koch, alle unsere Rechtschreibfehler zu entfernen, während Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Roland Gerhardt, Ali Böhm, Hans Strobel und Oliver Schneider die Seiten layouten. Darüber hinaus gibt es natürlich noch eine ganze Reihe weiterer Leute, die sich um Werbung, Anzeigenverkauf, Vertrieb, Druck und sonstige Details kümmern.

3. Könnte ich Autogramme von euch bekommen?

N-ZONE : Eigentlich sind die Spiele die Stars im Heft, wer aber unbedingt auf Autogrammen besteht, der soll einfach einen an sich selbst adressierten und frankierten Umschlag an uns schicken, wir senden eine Karte mit unseren Unterschriften zurück.

4. Wie wird man Spieledesigner?

N-ZONE : Hier gibt es leider keinen normalen Bildungsweg, den man beschreiten könnte. Hilfreich ist sicherlich, wenn man mit einem Computer umgehen und programmieren kann, ob man damit den Einstieg bei einer Spielefirma schafft, ist jedoch fraglich. Wer von sich überzeugt ist, sollte einfach ein Bewerbungschreiben an eine Softwarefirma schicken, in dem er begründet, warum er als Spieledesigner geeignet ist.

5. Wann kommt Clayfighter 63 1/3 nach Deutschland?

N-ZONE : Eigentlich hätte dieses Spiel schon in diesen Tagen erscheinen sollen, nun wurde es auf September verschoben.

6. Hier noch ein Tip für Int. Superstar Soccer 64...

N-ZONE : Grundsätzlich akzeptieren wir keine Tips, die aus anderen Zeitschriften abgeschrieben wurden. Der von dir genannte Tip ist nämlich für J-League Perfect Striker gedacht, ob er auch in der PAL-Version funktioniert, ist nicht gesagt, auch wenn er in der Vorabversion funktioniert. Zum heutigen Tag (6.6.97) gibt es noch kein ISS64, deshalb sind auch alle bisher abgedruckten Tips zweifelhaft.

Michael Hildebrand, 53359 Rheinbach

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns künftig jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wieso hast du diese Ausgabe von N-Zone gekauft?
❑ Günstiger Preis
❑ TV-Werbung gesehen
❑ Titelgestaltung
❑ Empfehlung von Freund
❑ Im Kiosk zufällig entdeckt
❑ Sammelkarten auf dem Umschlag
❑ _____

4. Kennst du andere Nintendo-Magazine?
❑ Nein
❑ Ja, und zwar:
_____
_____
_____
_____

5. Fallst du andere Nintendo-Fachmagazine kennst: Gefällt dir N-Zone
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

6. Falls du andere Nintendo-Fachmagazine kennst: Warum ist N-Zone besser/schlechter?
_____
_____
_____

7. Welche Schulnote erhalten folgende Rubriken? Wünschst du dir künftig mehr, genau soviel oder weniger davon?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News (S. 4-7)	___	❑	❑	❑
Game Boy-News (S. 7)	___	❑	❑	❑
SNES-News (S. 5)	___	❑	❑	❑
Exklusiv-Reportage (S. 8-13)	___	❑	❑	❑
Angespielt (S. 16-25)	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon (S. 26-29)	___	❑	❑	❑
Charts (S. 30-31)	___	❑	❑	❑
Tests (S. 32-37)	___	❑	❑	❑
Import-Tests (S. 38-39)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 40-41)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 42-46)	___	❑	❑	❑
N64-Komplettlösungen (S. 48-64)	___	❑	❑	❑
Vorschau plus Interview	___	❑	❑	❑
Sammelkarte Tips & Tricks	___	❑	❑	❑
Sammelkarte ABC (Rumble Pak)	___	❑	❑	❑
Sammelkarte Nintendo ABC (N64)	___	❑	❑	❑

8. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

9. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 7/97)
Ausgabe: _____

10. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

11. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

12. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

14. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

15. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname_____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Jap? USA? D? Dies werden sich einige letzten Monat gefragt haben! Doch was sich wie eine veraltete Sprache anhört, bezieht sich nur auf die Abkürzungen hinter den Spielenamen. Sie stehen für die jeweilige Länder-Version des Spieles (Japan, USA, Deutschland), auf der der entsprechende Cheat getestet wurde und für die er auch mit Sicherheit funktioniert. Ein JAP-Cheat (Japan) muß nicht unbedingt bei der D-Version (Deutschland) funktionieren, kann es aber. Sobald andere Ländervarianten der Spiele vorliegen, werdet ihr hier selbstverständlich die neuen Cheats dafür lesen können! Doch jetzt lieber Schluß mit langen Vorreden und viel Vergnügen!

Michael Erlwein

Schickt eure Cheats & Codes oder Fragen an den:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Tips & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns! Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb also gleich eure Bankverbindung an!

HELPLINE

Damit ihr nicht auf euren Problemen sitzenbleibt, könnt ihr euch natürlich auch mit Fragen an uns wenden, die wir euch – wenn möglich – im Heft beantworten werden.

Wayne Gretzky's 3D Hockey (USA)

NONSTOP KÄMPFE

Zuerst müßt ihr in das Options-Menü wechseln (über Setup), dann haltet ihr die L-Taste gedrückt und gebt folgende Kombinationen auf den gelben C-Tasten ein: rechts, links, links, rechts, unten, oben, oben, unten, links, rechts, rechts, links, rechts, links. Hast du alles richtig gemacht, so sollte sich alle paar Sekunden ein Kampf auf dem Spielfeld ergeben.

VERSTECKTE TEAMS

Dieser Cheat funktioniert fast genauso. Gehe ins Optionsmenü, halte die L-Taste gedrückt und drücke folgende C-Tasten: rechts, links, links, rechts, links, links, rechts, links, links. Nun kannst du bei der Teamauswahl noch ein paar versteckte Teams (Kanada, USA, 99ers, Williams) anwählen.

UNSICHTBARER SPIELER

Wozu dieser Trick gut ist, haben wir nicht so ganz herauskriegen können, originelle Abwechslung bietet er aber in jedem Fall. Startet ein Spiel und haltet es beim Face Off sofort an. Nun wählt ihr mit der L- oder R-Taste einen Spieler aus und drückt Z, solange er blinkt. Daraufhin verschwindet er, und ihr spielt dann bei Wiederaufnahme des Spieles mit einem unsichtbaren Mann auf dem Feld. Dieser Trick läßt sich im Prinzip mit allen Spielern durchführen, so daß dann eine Geistermannschaft auf dem Feld steht.

SPIELER MORPHEN

Wieder einmal ab ins Optionsmenü, dort einen C-Knopf gedrückt halten und die R-Taste drücken. Hältst du C nach unten, dann haben die Spieler große Köpfe, C nach links verändert den Körper, und C nach oben verändert die Größe. Bei kleinen Spielern spricht sogar der Kommentator mit einer niedlichen Kinderstimme.

SICHERER SIEG

Wenn du im Optionsmenü die L-Taste gedrückt hältst und 9 mal C (links) drückst, dann aktivierst du einen Cheat, mit dem du jedes Spiel, egal welcher Spielstand, 1:0 gewinnst.

War Gods (USA)

CHEAT MENÜ

Ins Cheat-Menü kommst du ganz leicht! Du mußt nur A + B und den oberen und rechten C-Knopf gleichzeitig drücken, nachdem du einen Gegner besiegt hast und der Fatality-Move ausgeführt wird (achte darauf, daß jeder Spieler ein Stück von seinem Gegner entfernt steht).
Um den Cheat dann zu aktivieren, drückst du dreimal rechts, zweimal B und zweimal A (RRR, BB, AA).

N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MORE GAME POWER

360 SLOT MEMORY CARD
PlayStation™

LED DIGITAL READOUT

BIS ZU 360 GAME SAVES

- 360 GAME SAVE SLOTS - 24MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD !
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER !
- MIT LADE- ,SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
- LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD
PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVES

- 120 GAMESAVE SLOTS - 8 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
- TURBO-FORMATIERBUTTON FüR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
- LED-ANZEIGE * QUALITÄTS-SMD-DESIGN.

NEU!

NOW WITH TURBO FORMAT + LED STATUS INDICATOR

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

1 MEG MEMORYCARD
PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVES

- VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
- BIS ZU 15 GAMESAVES.
- TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
- LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER- , UND FORMATIERFUNKTIONEN.

NEU!

NOW WITH TURBO FORMAT + LED STATUS INDICATOR

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

NEUES DESIGN!

DAS MOGELMODUL MIT POWER

- LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN.
- HUNDERTE VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
- FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
- MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL.
- OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH VK PREIS DM 119,-

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc.

Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH

TRADE SALES

Tel: 02822 68545

INT (49) 2822 68545

MasterCard VISA

service@dataflash.com

http://www.dataflash.com

FAX ORDERS
02822 68547
INT (49) 282268547

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY ™

LED DIGITAL READOUT

NEU!

- VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
- ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNTIONEN
- IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
- DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN

20 in 1

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

NEU!

- VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
- 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODUL.
- VOLL FUNKTIONS FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- DIREKT IN DAS JOYPAD EINSTECKBAR.
- FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.

4X the memory of other cards!

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 69,90**

NINTENDO 64™ GAME KILLER

NEU!

Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielepower, um fast immer Gewinner zu sein !

- VOLL KOMPATIBELES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
- EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
- LEVELS ÜBERSPRINGEN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
- EINZIGARTIGER 'SMART CARD' -PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 79,90**

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'

NEUES DESIGN!

- 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
- EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.

KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.

- NEUESTE 'HIGH SPEED CMOS-FLASH-TECHNOLOGY'

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS **VK PREIS DM 89,-**

40 MEG MEMORY CARD

10MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'

NEU!

- 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
- EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

10X the memory of other cards!

40 MEG MEMORY CARD

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 99,-**

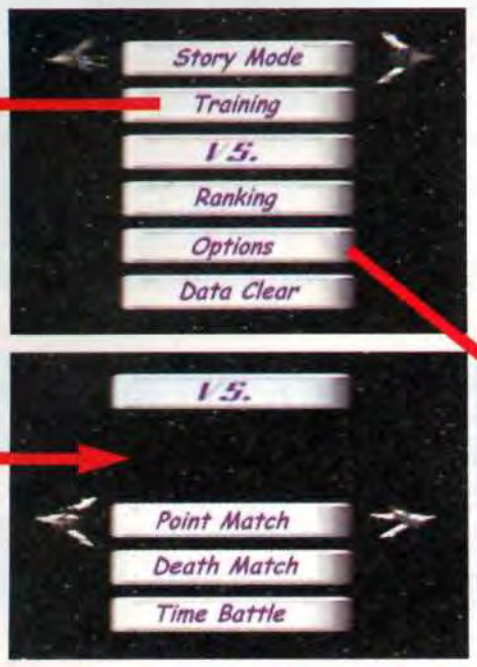
Thema des Monats: Starfox 64 (Jap)

Starfox 64 ist nicht nur das erste Rumble Pak-Spiel, sondern derzeit auch der absolute Bestseller in Japan und das Top-Import-Game Nummer 1. Dies ist Grund genug, uns diesen Monat etwas eingehender mit der Nintendo 64-Version zu beschäftigen.

MEDAILLEN

Um an die Medaillen in den einzelnen Levels zu kommen, müßt ihr eine bestimmte Anzahl an Abschüssen haben und zudem eure Wingmans durchbringen. Hier die geforderten Werte:

Corneria 150	**Katarina** 150	**Sector Y** 150
Solar.....100	**Macbeth** 150	**Auqas**.....150
Venom 1 200	**Meteo** 200	**Zoness** 250
Ficcina 50	**Sector X** 150	**Sector Z** 100
Titania 150	**Volus**.....150	**Area 6**.....300



OPTIONEN

Importspiele sind ja schön und gut, wenn man aber nichts von dem versteht, was auf dem Screen zu „lesen" ist, dann macht es einfach keinen Spaß. Deshalb hier eine kleine Übersetzung der wichtigsten Starfox-Optionen:

Von Corneria nach Sector Y...

...kommt man, indem man dem von drei Jägern verfolgten Falco hilft (am besten gleich nach dem ersten Checkpoint mit einer Smartbombe alle drei Schiffe erledigen). Beim Abschnitt mit dem Wasser fliegst du durch jeden Steinbogen hindurch, biegst dann rechts zum Wasserfall ab und folgst Falco zu einem Endgegner. Besiegst du ihn, so geht es ab nach Sector Y.

Planet Aquas

Wenn du im Sector Y deinen Score auf über 100 bringen kannst, dann steht dem Unterwasserlevel Aquas nichts mehr im Wege.

Katarina

Am Ende von Sector X mußt du dem Endgegner mit den riesigen Händen den Kopf herunterschießen. Wenn dann ein zweiter nachwächst, weichst du ihm aus und läßt Slippy ins Spiel kommen. Er wird getroffen und haut nach Katarina ab. Nachdem du dann den Endgegner vernichtet hast, reist du Slippy nach Katarina nach.

MILCHSTRASSENKARTE

Einmal falsch abgebogen, und man hängt völlig fest – bei Starfox ist es nicht anders. Da man nicht auf der Karte seine Strecke wählen, sondern nur eine bestimmte Route fahren kann, muß man erst verschiedene Aufgaben erfüllen, um in einen anderen Level (als den direkt auf der Route) zu kommen. Hier ein paar Wegweiser von uns:

Titania-Warp

Kurz vor Ende des Meteorfeldes (METEO) siehst du kreisförmige Gebilde aus nach innen zeigenden Dreiecken. Fliege durch eines hindurch, und du wirst mit einer Rolle nach vorne geschleudert. Wenn du durch alle hindurchfliegst, was leider sehr schwer ist, so bist du schnell genug, um nach Titania warpen zu können.

Zoness nach Sector Z

Schießt du hier alle Schweinwerfer kaputt, so kommst du nach Levelende zum Sector Z.

Macbeth nach Area 6

Auch hier geht es erst zum Schluß richtig los. Du mußt auf die roten Säulen mit den Richtungsweisern schießen, damit diese sich grün färben (solltest du schon vor Macbeth in Zoness gewesen sein, so müßte dir hier Cat zu Hilfe kommen). Nun erscheint am Ende ein Schalter, auf den du schießt. Die Strecke knickt nach rechts ab, der Endgegner erledigt sich selbst, und du bist in Area 6.

Sector Z-Warp

Halte dich in Sector X immer links. So kommst du schließlich in einen Abschnitt, in dem du weiße Tore zerschießen mußt, um durch sie hindurchgelangen zu können. Zerstörst und durchfliegst du alle, so kommst du zu Sector Z.

NBA Hangtime (USA)

QUIZANTWORTEN

Nach jedem Match kann man eine Frage aus dem amerikanischen Profibasketball beantworten. Für richtige Antorten bekommt man Punkte, bei 100 Punkten erhält man zusätzliche Punkte für die Spielerattribute. Wir haben für euch die richtigen Antworten:

Which of the following Armed Services did David Robison serve?	**Navy**
What player won the NBA 6th man award 94-95 season?	**Dell Curry**
Who gained draft rights to Charles Oakley?	**Bulls**
What city was the host for the 88 allstar game?	**Chicago**
What is Dion Radja's native country?	**Croatia**
Who was the NBA rookie of the year for the 89-90 season?	**David Robinson**
Which member of the Boston Celtics won the Slam Dunk contest?	**Dee Brown**
What year was Ken Norman born?	**1964**
What team did Lucious Harris play for during the 94-95 season?	**Dallas Mavericks**
What is the name of the NBA franchise in Toronto?	**Raptors**
What player has won the most improved player award since 93-94 season?	**Don**
What is the name of the NBA Franchise in Orlando?	**Magic**
What team did Bobby Phills play for in the 94-95 NBA season?	**Cleavland Cavaliers**
What player won the 6th man award 90-91 season?	**Detlef Schrempf**
What position does Tim Perry play?	**Forward**
What position does Jamal Mashburn play?	**Forward**
What is Arbidus Sabonis Native country?	**Lithuania**
What jersey number does Scottie Pippen wear?	**33**
What position does John Starks play?	**Guard**

Alle Sterne in den Kursen 4 bis 6

SUPER MARIO 64

Folgt uns auch diesen Monat wieder in die dreidimensionale Welt Marios – wir führen euch durch drei weitere Kurse und zeigen euch, wie ihr an die besonderen Kopfbedeckungen herankommt.

METALLMÜTZE

Auf dem 6. Kurs gehst du nach links und führst einen Weitsprung über die Grube aus. Gehe durch die Tür am Ende und folge dem Weg nach rechts. Springe und klettere den Abhang mit den herabrollenden Felsbrocken hoch und verschwinde durch die Tür ganz oben. Nimm den Lift nach unten und betrete das Wasser. Schwimme auf den Rücken des Dinosauriers. Stampfe auf seinem Rücken und begib dich auf seinen Kopf. Richte dich auf die Metalltür auf der anderen Seite des Raums aus, und der Dinosaurier schwimmt hin. Springe zur Tür und gehe hindurch. Dort siehst du ein kleines Metallbecken. Springe hinein, um die erste Metallmütze zu erhaschen. Renne direkt geradeaus und nach links zu dem großen grünen Knopf am Ende. Aktiviere diesen Button, um alle Metallmützen-Schalter im ganzen Spiel zu aktivieren.

Wenn du in diesem Level bist, unbedingt die acht roten Münzen und den Stern direkt unter dem großen grünen Schalter im Wasser aufsammeln!

TARNKAPPE

Vom Eingang des Schlosses aus marschierst du vorwärts zum Fuß der Treppe. Gehe entweder links oder rechts und dann durch eine der Holztüren. Steige die rote Treppe hinab und betrete unten den Raum. Folge dem Tunnel bis zum Ende und betrete den Unterwasser-Dungeon. Laufe zur rechten Ecke des Dungeons, wo du eine glatte Holztür vorfindest. Gehe hindurch und springe auf der anderen Seite ins Wasser. Schwimme zu den beiden Säulen und stampfe auf beiden, um das Wasser ablaufen zu lassen. Sobald das Wasser verschwunden ist, kommt eine Tür zum Vorschein. Gehe hindurch und dann nach rechts – nun bist du im ehemaligen Graben des Schlosses. Ganz rechts findest du ein Loch im Boden – springe hindurch und arbeite dich auf dem steilen Abhang nach unten und über die rotierenden Plattformen.

FLÜGELMÜTZE

Für diese Mütze brauchst du mindestens 10 Sterne, und wenn du das Schloß betrittst, sollte die Sonne auf dessen Boden scheinen. Ändere deine Kameraperspektive, so daß du dich umsehen und zu dem Licht hochsehen kannst – dann wirst du zu dem Turm der Flügelmütze gebracht. Hier beginnst du zu fliegen, und du kannst schnell alle roten Schalter betätigen, indem du oben auf dem Turm landest. Dort gibt es auch einen Stern einzusammeln. Du mußt Mario um den Turm herumführen und dir die acht roten Münzen in der Luft holen. Sobald du damit fertig bist, holst du dir den Stern, der sich auch auf dem Dach des Turms neben dem roten Schalter befindet.

Kurs 4: Bibberberg Bob

Vom Eingang des Schlosses aus marschierst du nach vorne zum Fuß der großen roten Treppe. Wende dich nach links und gehe durch die Tür mit dem gelben Stern und der Nummer 3. Sobald du dich in dem kleinen Raum befindest, gehst du nach vorne und springst in die Mitte auf das Bild des Schneemanns.

Stern 1: Rutsche auf der Eisbahn!

Springe in der Nähe des Eingangs zum Kurs oben auf die Hütte und klettere durch den Kamin hinein. Innen rutschst du eine Schneerutsche hinunter, gehst durch eine Holztür hinaus und holst dir den Stern. Wenn du Schwierigkeiten hast, auf der Rutsche sicher unten anzukommen, gibt es eine Abkürzung, die dir das Ganze ein wenig leichter macht. Der Shortcut befindet sich im ersten Tunnel, den du passierst. Wenn du durch den Tunnel rutschst, hältst du Ausschau nach einer Reihe von fünf gelben Münzen, die in dieser Richtung an der rechten Wand angebracht sind. Folge dem Weg durch die Wand; dort entdeckst du einen Geheimgang. Diese Abkürzung bringt dich direkt zum Ende der Rutsche.

Stern 2: Finde das Pinguinbaby!

Vom Startpunkt für Kurs 4 aus springst du auf den Kamin der Hütte und dann auf den Berggipfel. Stelle dich neben den Baby-Pinguin und drücke B, um ihn zu greifen. Sobald du ihn hast, rutschst du den Berg hinunter, bis du zu der Holzbrücke mit den beiden springenden Schneemännern kommst. Laufe vorsichtig über die Brücke und setze deinen Weg zum Fuß des Berges fort. Mit dem Baby-Pinguin in der Hand sprichst du mit der Pinguin-Mutter, um einen Stern zu bekommen.

Stern 3: Besiege den schnellen Pinguin!

Springe oben auf die Hütte am Beginn des Kurses und klettere durch den Kamin hinab. Sobald du drinnen bist, sprichst du mit dem großen Pinguin und erklärst dich zu einem Wettrennen auf der Schneerutsche bereit. Wenn du ohne Mogeln gewinnst, gibt dir der Pinguin einen Stern. Übung ist bei diesem Rennen das ganze Erfolgsrezept. Wenn du die Aufgabe mit dem ersten Stern noch einmal durchspielst, kannst du üben, auf der Rutsche richtig unten anzukommen. Halte dazu vorwärts auf dem Joypad und vermeide die Berührung mit irgendwelchen Wänden. Sobald du die Rutsche gemeistert hast, solltest du dir das Rennen mit dem großen Pinguin liefern.

Stern 4: Finde die acht roten Münzen!

Über den ganzen Kurs wurden acht rote Münzen verteilt: Eine befindet sich hinter der Eissäule neben dem Zentrum des Bergs und eine oben auf der Bahn. Nachdem du alle acht Münzen gesammelt hast, erscheint der Stern am anderen Ende der beschädigten Seilbrücke in der Nähe vom Zentrum des Bergs. Springe auf den Weg rechts, wenn du den Berg hinunterrutschst, um den Stern zu erhaschen.

Stern 5: Baue einen Schneemann!

Vom Start aus begibst du dich auf den Berggipfel und sprichst mit dem Schneemann. Der Körper wird daraufhin den Berg hinabrollen. Folge dem Körper zum Kopf des Schneemanns am Fuß des Berges. Stelle dich schnell links neben den Kopf und warte, bis der Körper in Mario hineinrollt. Anschließend springst du auf den Kopf. Wenn es nicht funktioniert, startest du diesen Abschnitt neu und versuchst es noch einmal.

Stern 6: Denke an den Wandsprung!

Wenn du nicht mit dem Pink Bob-omb gesprochen hast, begibst du dich an den Fuß des Berges und springst auf die Bahn. Fahre mit ihr den halben Weg nach oben und springe dann auf die kleine schwebende Insel. Sprich dort mit Pink Bob-omb. Danach begibst du dich in das Kanonenloch in der Nähe der Bahn-Bodenstation. Bewege das Fadenkreuz nach unten und nach rechts, bis du einen Sims mit einem schneebedeckten Baum siehst. Ziele mit dem Fadenkreuz auf einen Punkt ca. 5 cm über dem Baum und schieße dann Mario aus der Kanone.

Stern 7: Sammle 100 Münzen

77 gelbe Münzen auf der Schneerutsche
8 rote Münzen
15 gelbe Münzen von Feinden
2 blaue Münzen von blauen Blöcken
33 gelbe Münzen irgendwo draußen

Wenn du erfolgreich bist, hält er sich an dem Baum fest, folgt dem Weg am Rand des Berges und führt dann einen Weitsprung über den breiten Abgrund aus. Gehe auf dem Weg weiter und dann rechts zurück, bis du zu einer blauen Wand kommst. Führe einen Sprung-Kick von der Wand weg aus, damit du auf dem Sims links landest. Laufe weiter bis zum Ende des Weges und stelle dich vor die graue Wand. Führe auch an ihr einen Sprung-Kick aus, um auf dem Sims rechts zu landen. Laufe vorsichtig über die Eisbrücke und hol' dir den Stern.

KURS 5: Big Boos Burg

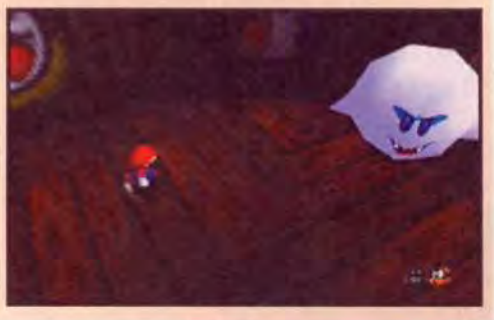
Vom Eingang des Schlosses gehst du vor zum Fuß der großen roten Treppe. Begib dich auf die rechte oder linke Seite der Treppe und gehe durch die Holztür. Laufe nach links und halte nach einem Big Boo (Geist) Ausschau. Wenn der Big Boo erscheint, kannnst du genügend Sterne einsammeln, um Kurs 5 ausfindig zu machen. Folge dem Big Boo durch die Tür am Ende des Ganges, um in den Hof des Schlosses zu gelangen. Sobald du dich dort befindest, begibst du dich in die obere linke Ecke und stampfst auf den größeren Boo, der ein kleines, Vogelkäfig-ähnliches Gebilde versteckt. Gehe auf den Käfig zu, und Mario wird automatisch hineinspringen.

Stern 1: Gehe auf Geisterjagd!

In dem ganzen Spukhaus tummeln sich eine ganze Menge von den Boo-Buddies. Um den Stern zu bekommen, mußt du mindestens fünf von ihnen besiegen. Wenn du den ersten Stock durchsuchst, findest du zwei Boo-Buddies in einem Raum am Hintereingang. Einer hält sich in dem Raum mit dem „Rotierenden Auge"-Gegner auf. Ein weiterer treibt sich in dem Raum mit der zusammenbrechenden Brücke herum, und ein weiterer findet sich in dem Zimmer mit der schwarzen Grube. Nachdem man fünf Boo-Buddies besiegt hat, erscheint ein Big Boo im Eingang des Hauses. Erledige ihn, um den Stern zu bekommen. Benutze deinen Stomp dreimal, um ihn zu besiegen.

Stern 2: Besuche Big Boos Karussell!

Betrete die Holzhütte links von dem Spukhaus. Dann folgst du der Einbahnstraße zu dem Karussell. Auf dem Karussell erledigst du fünf Buddies, damit dir Big Boo erscheint. Besiege ihn, um den Stern zu bekommen. Wieder benutzt du deinen Stomp, um dir die Geister vom Hals zu schaffen.



Stern 3: Löse das Büchereirätsel!

Sobald du dich in dem Spukhaus befindest, springst du die Treppe hoch in den ersten Stock. Gehe durch die zweite Tür links und folge dem Gang, bis du zu drei grünen Büchern kommst, die aus einem Regal herausspitzen. Springe in das mittlere Buch, in das rechte und dann in das linke, um einen Geheimgang freizulegen, der dich zu dem Stern führt.

Stern 4: Finde die acht roten Münzen!

Im ganzen Haus verteilt findest du acht rote Münzen. Vier davon liegen im Erdgeschoß und vier weitere im ersten Stock. Nachdem du alle acht roten Münzen eingesammelt hast, erscheint der Stern im ersten Stock des Hauses, wo der Mond durch das Fenster scheint. Zwei weitere befinden sich auf den Bücherregalen und ein dritter hinter dem Klavier. Zwei liegen unter den Särgen – stelle dich vor die Särge, um die Münzen zu bekommen.

Stern 5: Klettere auf den Big Boos Balkon!

Sobald du dich in dem Spukhaus befindest, springst du die Stufen hoch in den ersten Stock und gehst durch die zweite Tür rechts. Springe hoch auf die Holzplattform in der Ecke und springe dann von der rechten Wand ab auf den darüberliegenden Sims. Um den Stern zu ergattern, mußt du einen Weitsprung vom Balkon aus zu einer der beiden Fensterspitzen vollführen und dann auf das Dach des Hauses springen. Dies ist nicht gerade einfach und verlangt eine Menge Übung!

Stern 6: Finde das Auge im Geheimraum!

Sobald du dich in dem Spukhaus befindest, springst du die Stufen hoch in den ersten Stock und gehst durch die Tür ganz rechts. Folge dem Gang durch die beiden Räume und gehe durch die Tür am anderen Ende wieder hinaus. So gelangst du auf einen Sims mit einem blauen Ausrufezeichen. Springe in den Block hinein, um die Tarnkappe zu ergattern. Als Unsichtbarer Mario gehst du schnell wieder durch die Tür, durch die du auch gekommen bist. Dann rennst du in den nächsten Raum und springst auf die Holzplattform in der Ecke. Springe von der rechten Wand ab auf den darüberliegenden Sims und gehe durch die Tür. Begib dich in den hinteren Teil des Raums und springe dann in das Bild von Boo Buddy, um einen Geheimraum aufzuspüren. Sobald du drinnen bist, besiegst du den Augen-Gegner, um einen Stern zu erhaschen. (Um die Kraft der Tarnkappe zu nutzen, mußt du auf das blaue Ausrufezeichen im Schloßgraben stampfen.)

Stern 7: Sammle 100 Münzen

8 rote Münzen

11 gelbe Münzen in hölzernen Kisten

10 gelbe Münzen in gelben Ausrufezeichen
94 gelbe Münzen beim Besiegen von Gegnern
4 blaue Münzen aus dem blauen Block

KURS 6: Grüne Giftgrotte

Vom Eingang des Schlosses aus läufst du auf den Fuß der großen Treppe zu. Wende dich nach rechts oder links und gehe durch eine der Holztüren. Laufe die nächste rote Treppe hinunter und gehe unten durch die große Tür. Benutze dabei den Schlüssel, den du nach dem ersten Sieg über Bowser mitgenommen hast. Folge dem Weg bis zum Ende des Tunnels und gehe durch die Tür am Ende. So gelangst du in einen Dungeon mit Wasser. Begib dich in die rechte Ecke, und du kommst zu einer weiteren Holztür mit einem Stern. Gehe hindurch, um zum 6. Kurs zu gelangen.

Stern 1: Klettere auf Nessies Rücken!

Vom Start aus gehst du nach links, führst einen Weitsprung über die Grube aus und gehst durch die Tür am anderen Ende hinaus. Im nächsten Raum folgst du dem Weg rechts und springst auf den Abhang, von dem die Felsbrocken herunterrollen. Verlasse den Bereich durch die Tür ganz oben. Nimm den Lift im nächsten Raum und fahre zu dem unterirdischen See. Schwimme auf dem Rücken des Dinosauriers. Stampfe auf dem Rücken des Dinosauriers und begib dich auf seinen Kopf. Drehe dich um und schaue auf die zentrale Insel, damit der Dino dort hinschwimmt. Nun kannst du auf die Insel springen und dir den Stern holen.

Stern 2: Finde die acht roten Münzen!

Vom Eingang zu Kurs 6 aus führst du einen Weitsprung über die Grube rechts aus und gehst durch die Tür. Rutsche die Stange in den nächsten Raum hinunter und begib dich in die Ecke ganz rechts, um die Stufen hochzuklettern. Oben befindet sich ein Arbeitsaufzug. Springe auf die Pfeile am Aufzug, um die Plattform zu den acht Münzen zu steuern, die im ganzen Raum verteilt sind. Nun mußt du den Aufzug zu der hinteren Ecke bringen, so daß du auf eine weitere bewegliche Plattform klettern kannst, die dich zu fünf weiteren Münzen führt. Der Stern erscheint auf dem Boden in der Mitte des Raums, sobald du alle acht Münzen eingesammelt hast.

Stern 3: Laufe auf dem Grund des Sees!

Wie beim ersten Stern machst du dich auf zu dem unterirdischen See, aber wenn der Lift unten ankommt, aktivierst du diesmal den Metallmützen-Schalter. Mit der Mütze gehst du den dunkelbraunen Weg hinunter ins Wasser und hoch zu einem violetten Schalter, mit dem du das Tor auf der darüberliegenden Plattform öffnest. Du mußt mit der Metallmütze schnell sein, damit dir zum Aktivieren des violetten Schalters genügend Zeit bleibt. Sobald dies geschehen ist und das Tor offensteht, gehst du durch die Tür dahinter und führst einen Weitsprung über die beiden Gruben aus, um am Ende den Stern zu erhaschen.

Stern 4: Durchsuche das Nebellabyrinth!

Vom Start von Kurs 6 aus gehst du nach rechts und am Ende über die Grube. Gehe durch die Tür und rutsche die Stange auf dem Boden des nächsten Raums hinunter. Nimm dort den zweiten Gang links, gehe durch die Tür am Ende und lasse dich durch ein Loch im Boden in den nächsten Raum fallen. Nun befindest du dich in einem vergifteten Labyrinth. Gehe geradeaus an einem kleinen Hügel mit einem Maulwurf und einer Senke vorbei. In der Wand gibt es eine Nische – führe einen Rückwärtssalto aus, um sie zu erreichen, und gehe hinten durch die Tür. Nimm den Lift auf der anderen Seite und hole dir oben den Stern.

Stern 5: Suche im Nebel den Notausgang!

Laufe in derselben Richtung weiter wie beim vierten Stern, bis du zu einem unterirdischen Labyrinth mit giftigen Gasen kommst. Gehe nach deiner Landung geradeaus weiter in das Labyrinth, bis du den ersten kleinen Hügel mit dem Maulwurf erreichst. Von hier aus müßtest du eine kleine Nische in der Wand sehen, in der sich eine Tür befindet. Stelle dich direkt unter die Nische und führe einen Rückwärtssalto aus, um die Tür zu erreichen. Gehe hindurch und zu einem weiteren Lift. Passiere oben die Tür und springe zweimal, um das Klettergerüst über dir zu erreichen. Klettere auf der rechten Seite entlang, die dich zu dem fünften Stern auf einer Plattform führt, nachdem du dich noch zweimal nach rechts gewendet hast.

Stern 6: Achte auf rollende Fesseln!

Vom Eingang zu Kurs 6 aus gehst du nach links und führst einen Weitsprung über die Grube aus. Laufe den Weg hoch durch die nächste Tür und dann auf die Spitze des Hügels, von dem die Felsbrocken herabrollen. Wenn du oben die Tür erreichst, mußt du von der linken und rechten Wand abspringen, um auf den darüberliegenden Sims zu gelangen. Dort findest du den Stern.

Stern 7: Sammle 100 Münzen

8 rote Münzen

41 gelbe Münzen

7 blaue Münzen

46 gelbe Münzen irgendwo draußen

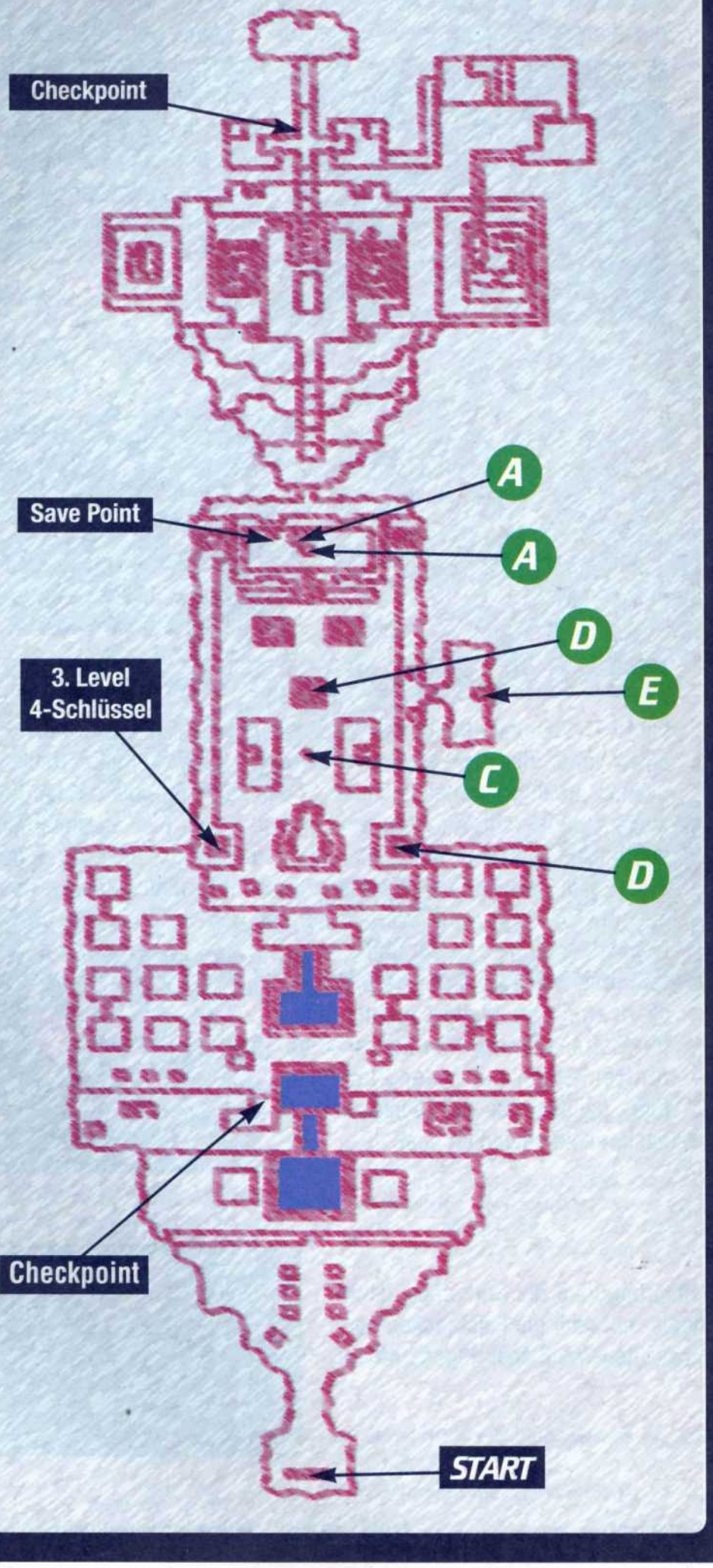
Die Geheimnisse von Level 3 und 4

TUROK: DINOSAUR HUNTER

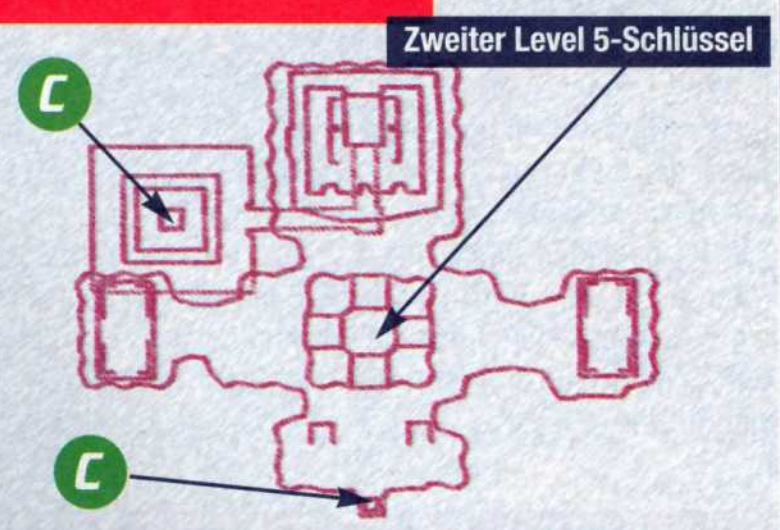
Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zum Action-Hit Turok führen wir euch sicher durch die Levels 3 und 4. Ihr werdet unsere Hilfe brauchen, denn ihr bekommt es diesmal mit einer ganzen Reihe neuer Dinos und mit verzwickten Puzzles zu tun.

LEVEL 3: THE ANCIENT CITY

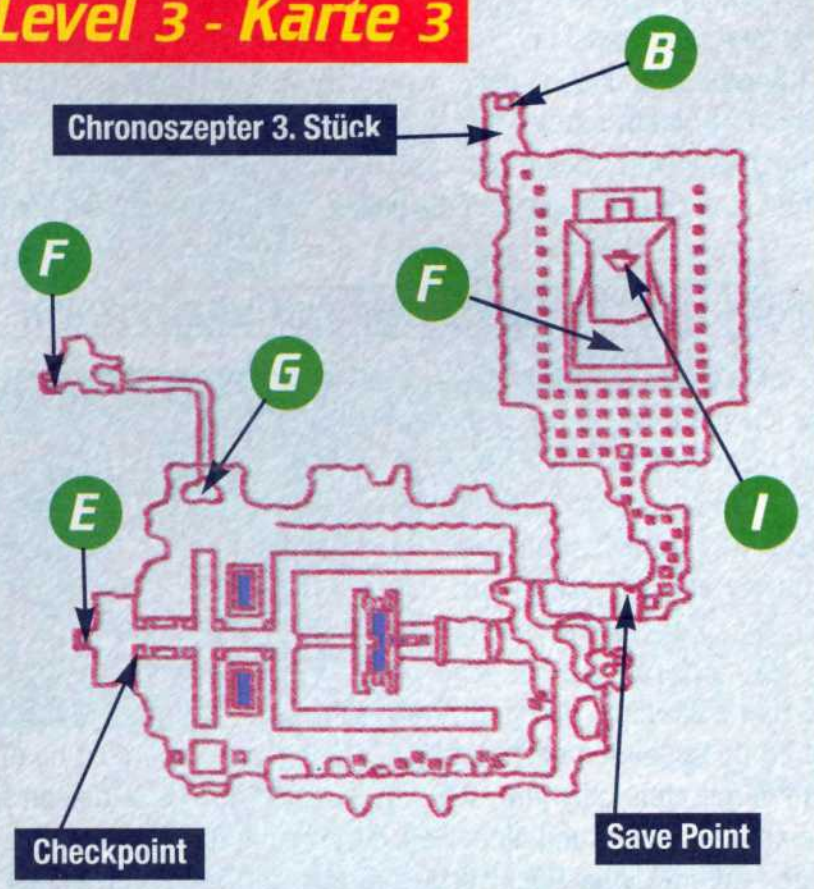
Level 3 - Karte 1

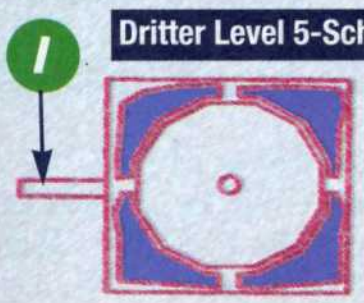


Level 3 - Karte 2



Level 3 - Karte 3





Level 3 - Karte 3

Erster Save-Point

Am Anfang gehst du nach Norden und eine der beiden Treppen hoch, die du dort erreichst. Begib dich ins Zentrum dieses Bereichs und springe in das Wasserbecken. Schwimme hinüber auf die andere Seite. Klettere die lange Treppe hoch und folge dem Weg links, der zwischendurch einen schmalen Pfad aus Balken kreuzt. Laufe die nächste Treppe hoch und durch die große Pyramide. Dann geht´s immer weiter geradeaus, bis du zu einer kleinen Pyramide kommst. Gehe an ihr vorbei, um zu einer großen Pyramide zu gelangen. Betrete sie, um den ersten Save-Point und Teleporter A zu finden.

Dritter Level 4-Schlüssel

Springe in den Teleporter A, und du wirst auf die Spitze der Pyramide transportiert. Von hier aus gehst du nach Westen und zu einer weiteren Pyramide, bis du eine hohe Mauer erreichst. Gehe an ihr entlang, bis dir zwei Pur-Lins begegnen. Besiege sie und hol dir aus dem kleinen Raum dahinter den dritten Level 4-Schlüssel.

Zweiter Level 5-Schlüssel

Begib dich hinter die große Pyramide und durchquere den Gang, den du dort vorfindest. Laufe alle Treppen vor dir hoch, bis du ein Gebäude mit einem Schalter am Boden erreichst. Gehe hindurch und klettere auf die höchste Palme zu deiner Linken. Von hier aus springst du nach links zu einem weiteren Schalter. Aktiviere ihn, damit hinter dir eine Treppe erscheint. Laufe sie hinunter und durch einen Checkpoint. Laufe die nächste Treppe hoch und nimm Teleporter B, um auf die zweite Karte zu gelangen. Gehe weiter nach vorne und zu dem zweiten Level 5-Schlüssel in der Mitte der zweiten Karte.

Zweiter Save-Point

Von der Stelle, an der du den zweiten Level 5-Schlüssel gefunden hast, gehst du geradeaus und kletterst die Stufen hoch, um die große Pyramide zu betreten. Laufe auf deren Rückseite die Rampe hinunter und besiege dort zwei weitere Pur-Lins. Nun kannst du deinen Weg über eine weitere Treppe fortsetzen. Im nächsten Raum mußt du eine Spalte überspringen, um in die Mitte zu gelangen. Betrete Teleporter C, der dich wieder auf die erste Karte zurückführt. Du stehst nun auf einer hohen Säule – warte, bis sie sich absenkt, und laufe geradewegs zu Teleporter D, der dich zu einem höhergelegenen Weg zu deiner Rechten bringt. Gehe weiter nach vorne und trete auf den Schalter am Ende, um einen Durchgang wieder auf die Höhe des Weges abzusenken. Bahne dir schnell deinen Weg durch die Balken und betrete Teleporter E, um auf die dritte Karte zu gelangen. Gehe von Teleporter E auf der dritten Karte nach vorne und klettere die lange Rampe zu der Pyramide hoch. Springe oben ins Wasser und schwimme hinüber auf die andere Seite. Setze deinen Weg den Hügel hoch fort, drücke dabei die Schalter und springe von Plattform zu Plattform. Gehe weiter den Hügel hinauf, bis du den zweiten Save-Point erreichst.

Drittes Chronoszepter-Stück

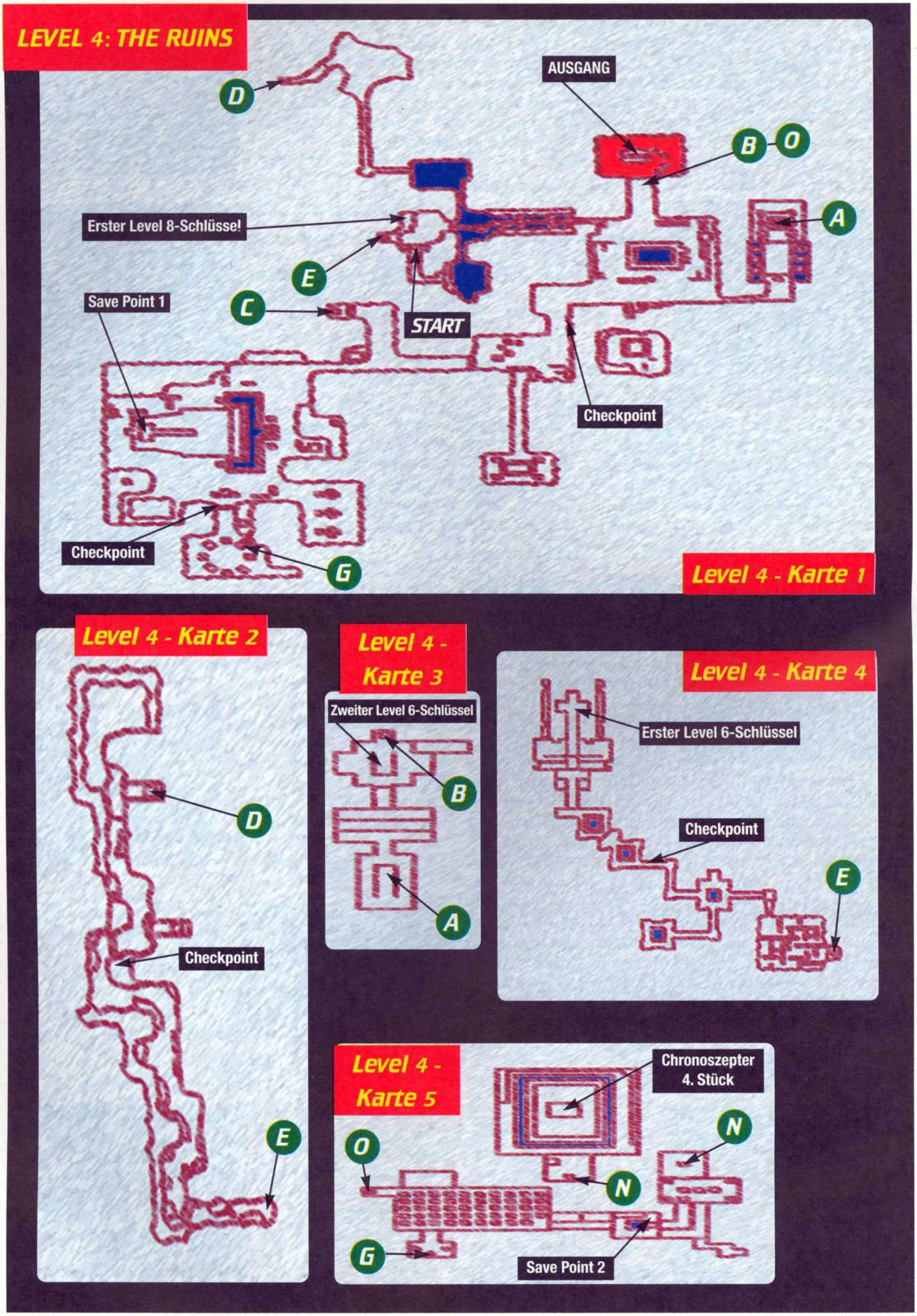
Vom zweiten Save-Point aus nutzt du die Säulen, um im Level weiter voranzukommen. Wenn du die Stelle erreichst, an der man entweder links, rechts oder geradeaus gehen kann, entscheidest du dich für den linken Weg und folgst den Säulen, die dich nach unten führen. Wenn du die äußerste linke Ecke erreichst, wendest du dich nach links zu

den Kletterpflanzen an der Wand. Springe zu ihnen hin und klettere nach oben. Dort mußt du einen Pur-Lin besiegen, um hinter ihm das dritte Stück des Chronoszepters und den Teleporter F zu finden.

Dritter Level 5-Schlüssel

Blicke auf den zweiten Save-Point und wende dich nach rechts der Gegend mit den Plattformen zu. Springe vorsichtig von Plattform zu Plattform, bis du die Möglichkeit hast, nach rechts, links oder geradeaus zu gehen. Laufe weiter geradeaus und springe, bis du zu einer großen Pyramide kommst. Klettere die Stufen hoch und betrete Portal I. So gelangst du in den Bereich mit den Endgegnern. Erledige sie, um den Schlüssel zu bekommen.

LEVEL 4: THE RUINS



Erster Save-Point

Vom Beginn des Levels aus marschierst du nach vorne und über die schmale Brücke. Dann gehst du an der rechten Mauer entlang und passierst einen Checkpoint. Besiege den Hohepriester und springe dann auf die Säule, um den Schalter zu aktivieren und die dahinterliegende Balkenwand abzusenken. Gehe hindurch und weiter geradeaus durch ein paar verwüstete Gebäude. Begib dich am Ende auf die Spitze der Pyramide. Dort findest du den ersten Save-Point.

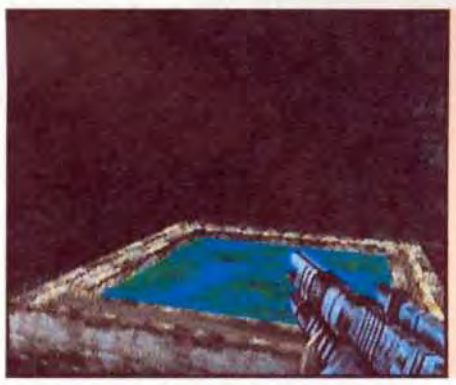
Erster Level 6-Schlüssel

Vom Beginn des Levels aus marschierst du geradeaus und über die Balkenbrücke. Dann folgst du der rechten Wand und gehst herum zu einem Checkpoint. Dort tritt dir ein Hohepriester gegenüber – es ist derselbe wie beim ersten Save-Point. Nachdem du ihn besiegt und den Schalter zum Absenken der Balkenwand aktiviert hast, gehst du hindurch und nimmst den ersten Gang rechts. Hier greift dich ein Pur-Lin an. Besiege ihn und betrete Teleporter C. Lasse dich von einem Sims fallen und benutze die Karte, um den Weg durch das kleine Labyrinth zu finden. Folge dem Pfad, bis dir ein weiterer Pur-Lin begegnet. Schaff' ihn dir vom Hals und gehe auf dem Weg hinter ihm weiter. Laufe die Treppe auf der Seite hoch und passiere die schwingenden Felsen, um zum ersten Level 6-Schlüssel zu gelangen.

Zweiter Level 6-Schlüssel

Vom Beginn des Levels aus überquerst du die schmale Brücke und gehst geradeaus, bis du an die Mauer kommst. Folge der rechten Wand, bis du zu deren Ende kommst und ein schmaler Pfad nach links führt. Schlage diesen Weg ein, der dich in eine Gegend voller Statuen führt. Diese erwachen zum Leben und müssen zerstört werden, bevor du auf den Schalter steigst, mit dem sich das Kraftfeld deaktivieren läßt. Nun betrittst du Teleporter A, um auf die dritte Karte zu gelangen. Hier mußt du die Hohepriester besiegen, damit die Barrieren hinter ihnen verschwinden. Anschließend kannst du dir dort den Schlüssel von einem Sockel holen.

Erster Level 8-Schlüssel



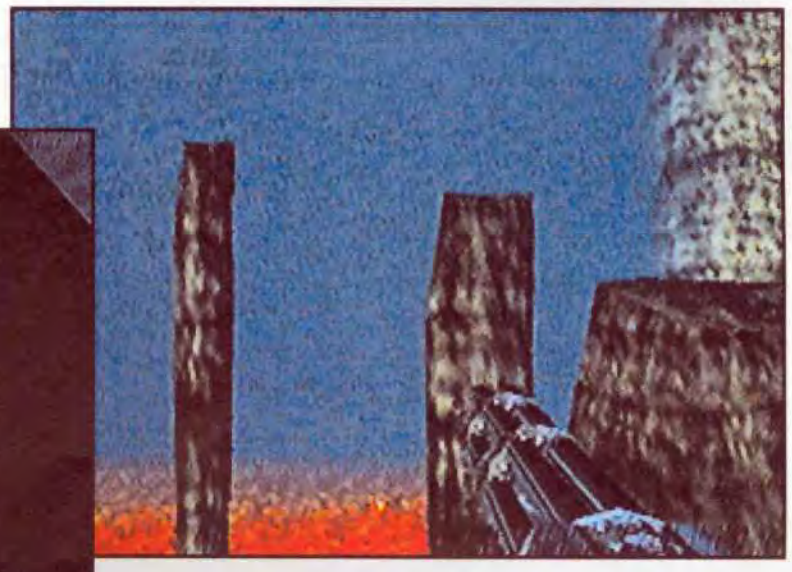
Vom Beginn des Levels aus läufst du geradeaus und läßt dich ins Wasser fallen. Schwimme nach links, durch den schmalen Durchgang und dann in die äußerste linke Ecke, wo das Wasser viel tiefer ist. Schwimme ganz nach unten zu einem weiteren Durchschlupf und benutze dabei dauernd die Karte. Setze deinen Weg bis zu Teleporter D fort, der dich auf die zweite Karte bringt. Hier mußt du ein paar halsbrecherische Sprünge hinter dich bringen, um Teleporter E und den ersten Level 8-Schlüssel, der sich auf der ersten Karte befindet, zu erreichen.

Zweiter Save-Point

Vom ersten Save-Point aus läufst du die Rampe der Pyramide hinunter und wendest dich unten nach rechts. Hier mußt du einen weiteren Hohepriester besiegen und kannst danach den Weg hinter ihm betreten. Dort findest du einen Kreis mit neun Teleportern. Nimm Teleporter G, um auf Karte 5 zu gelangen, und lasse dich in einen Raum mit lauter Säulen fallen. Begib dich in die obere rechte Ecke, und du findest den zweiten Save-Point auf der linken Seite des Ganges, der vor dir liegt.

Viertes Chronoszepter-Stück

Vom zweiten Save-Point aus gehst du weiter an den feuerspeienden Statuen vorbei, und du kommst in einen Raum mit vier Schaltern in den Ecken. Gehe hindurch und betrete Teleporter N. Von hier aus gehst du weiter nach vorne bis zu einer Wand aus Wasserfällen. Wende dich nach rechts und marschiere die Rampe hoch. Von der obersten Rampe springst du ins Wasser in der Mitte des Raums und dann auf die zentrale Plattform und auf den Schalter in der Mitte. Der Schalter wird sich daraufhin heben und dich zu dem Chronoszepter-Stück bringen.



FORTSETZUNG FOLGT...

Alle Challenge-Points der Missionen 5 bis 10

SHADOWS OF THE EMPIRE

Zweifelsohne hat die Umsetzung der Star Wars-Saga Shadows of the Empire für das Nintendo 64 ihren Teil zum Erfolg der neuen Konsole beigetragen. Diesmal helfen wir euch, in den Missionen 5 bis 10 gegen die dunkle Seite der Macht zu bestehen.

MISSION 5: GALL SPACEPORT - 15 CHALLENGE-POINTS

Challenge Point 1

Nach dem Verlassen des Millennium Falcons siehst du einen kleinen Felsen. Wechsle in die Vogelperspektive und springe dann auf den Felsen, anschließend auf das Schiff selbst. Begib dich ans Heck des Schiffes zu dem Challenge-Point.

Challenge-Point 2

Setze deinen Weg in den Höhlen fort, bis du zu einem Pfad kommst, der nach rechts abzweigt. Gehe dort weiter, und nachdem du den Bogen durchschritten hast, wendest du dich nach links und springst auf die Stufen an der Seite des Bogens. Springe auf den Bogen hinauf und hol' dir den Challenge-Point. Anschließend kehrst du auf den Hauptweg in den Höhlen zurück.

Challenge Point 3

Laufe weiter in den Höhlen herum und erledige die beiden Stormtroopers, die sich am Ende des Raums verstecken. Aktiviere drinnen den Schalter und gehe durch die Tür, die sich daraufhin öffnet. Zerstöre die Kanonentürme in dem Raum und benutze den Lift hinten, um die oben wartenden Sturmtruppen auszuschalten. Aktiviere dort den Schalter und gehe zurück zu der nun geöffneten Tür. Hier mußt du schnell sein, denn

die Tür schließt sich kurz darauf wieder.
In diesem nächsten Bereich begibst du dich ans Ende des Raums und nimmst den Lift. Folge dem Gang und laß dich am Ende hinabfallen. Überquere die Brücke und fahre mit dem Aufzug hoch zu einer weiteren Brücke. Von hier aus siehst du den Challenge-Point. Setze deinen Weg außen fort und betrete den Beobachtungsturm. Nimm den Lift nach oben und betätige dort den Schalter. Nun kannst du das Jetpack auf dem Sims draußen einsammeln. Sobald du das Jetpack hast, gehst du den Weg, auf dem du gekommen bist, bis zu dem steilen Abhang zurück. Von der ersten Brücke aus benutzt du das Jetpack, um die Brücke darunter zu erreichen. Unterwegs sammelst du den dritten Challenge-Point ein.

Challenge Point 4

Sobald du den dritten Challenge-Point geholt hast, befindest du dich auf der unteren Brücke. Lasse dich in die Mitte der Brücke fallen und benutze das Jetpack, um deinen Fall abzubremsen. Auf dem Weg nach unten siehst du ein rotes Extraleben-Icon. Nimm es mit und drehe dein Jetpack voll auf. Schwebe auf die darüberliegende Brücke.

Challenge Point 4

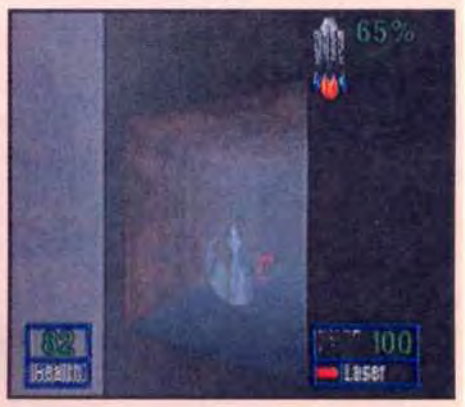
Von dem Sims, auf dem du den Jetpack findest, fliegst du zur Spitze des Beobachtungsturms, um den vierten Challenge-Point einzusammeln.

Challenge Point 5

Vom Beobachtungsturm aus fliegst du zu der Säule vorne weiter. Sobald du dort bist, wendest du dich nach rechts und fliegst die nächste Säule an. Achte darauf, ausreichend an Höhe zu gewinnen, und benutze deinen Jetpack sparsam. Den Challenge-Point findest du auf dem Weg zur zweiten Säule.

Challenge Point 6

Setze deinen Weg über die Säulen fort zu der letzten Plattform. Sobald du durch die Tür gegangen bist, endet der erste Abschnitt dieses Levels. Fliege hoch zu dem vertikalen Durchgang am Ende. Oben setzt du deinen Weg nach vorne fort zum Rand der Höhle. Dann fliegst du nach unten und wendest dich der Plattform zu. Dort siehst du ein kleines Loch in der Wand, wo sich der Challenge-Point befindet. Kehre auf den oberen Teil der Plattform zurück, um weiterzukommen.



Challenge Point 7

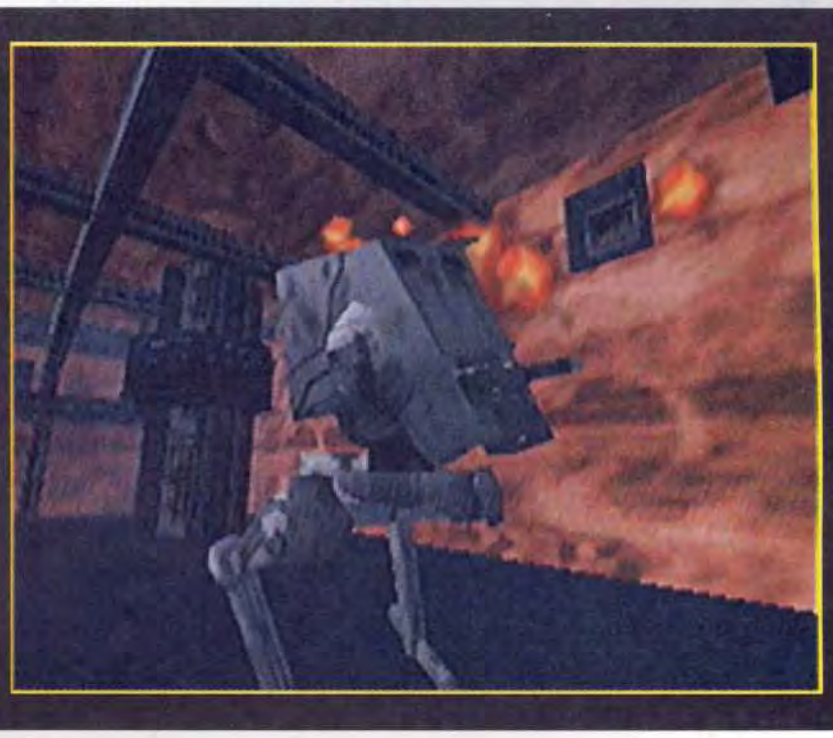
Sobald du wieder oben auf der Plattform bist, fliegst du zu dem Höhleneingang und wendest dich nach links. Hier siehst du einen weiteren Sims. Schwebe zu ihm hoch, um an den siebten Challenge-Point heranzukommen. Kehre in die Höhle und auf die Plattform zurück, um deine Mission fortzusetzen.

Challenge Point 8

Aktiviere den Schalter auf dieser Plattform, damit das Transportschiff kommt. Springe darauf und fahre zu einem riesigen Hangar. Bevor du den Hangar betrittst, fliegst du zu einem Sims auf der anderen Seite der Schlucht. Sei sparsam mit deinem Jetpack, sonst schaffst du es nicht bis zur anderen Seite. Auf dem Sims findest du den achten Challenge-Point und ein Pulse-Canon-Icon. Kehre zurück und betrete den Hangar.

MINI BOSS: AT-ST

Wenn du den Hangar betrittst, wirst du von einem AT-ST begrüßt. Dieser sollte für dich kein allzu großes Problem darstellen – du kannst ihn genauso besiegen wie den Endgegner der zweiten Mission.
Renne auf den AT-ST zu, begib dich hinter ihn und zwischen seine Beine. Dadurch kann er sich eine Weile nicht mehr bewegen. In diesem Moment zielst du nach oben auf seinen Kopf, bis er sich wieder bewegt. Wiederhole dies, bis du ihn besiegt hast.



Challenge Point 9

Nachdem du den AT-ST besiegt hast, öffnet sich eine Schalttafel und gibt einen Challenge-Point frei. Fliege hoch, um ihn dir zu holen.

Challenge Point 10

Direkt hinter dem neunten Challenge-Point befindet sich ein Schalter. Aktiviere ihn, und der von dir aus gesehen dritte Luftschacht öffnet sich. Fliege hinein und weiter bis zu den großen Ventilatoren. Fliege durch die erste horizontale Gruppe hindurch, bis du drei horizontal angeordnete Ventilatoren erreichst. Der Challenge-Point befindet sich zwischen dem zweiten und dem dritten Ventilator auf deinem Weg nach unten.

Challenge Point 11

Fliege weiter durch die nächsten beiden Ventilator-Gruppen, bis du zu einer Öffnung kommst. Dort wartet eine ganze Reihe an Power-Ups und Droiden. Versuche, diese zuerst zu zerstören und dann den schwebenden Challenge-Point zu holen.

Challenge Point 12

Nachdem du den elften Challenge-Point eingesammelt hast, fliegst du in den Höhlen ganz nach oben zu der Öffnung. Unterwegs mußt du unbedingt nach oben auf die Imperialen Kommandos schießen. Oben begibst du dich zu dem Transportschiff und aktivierst es. Auf deinem Weg siehst du den Challenge-Point über dir schweben. Springe hoch, um ihn dir zu holen. Wenn du es nicht schaffst, brauchst du dir keine Sorgen zu machen – warte einfach, bis das Transportschiff die andere Seite erreicht hat. Dann aktivierst du das Schiff einfach noch einmal, um zurückzukehren und einen weiteren Versuch zu wagen.

Challenge Point 13

Betrete den großen Hangar und aktiviere den Ausgang, indem du den Schalter ganz links betätigst. Verlasse den Hangar rechts – dies ermöglicht es dir, einen Verbindungsgang zum zweiten Hangar zu betreten. Dort siehst du ein Imperiales Frachtschiff, und der Challenge Point schwebt genau darüber.

Challenge Point 14

Nachdem du den dreizehnten Challenge-Point eingesammelt hast, öffnest du die gleiche Tür wie im vorhergehenden Hangar und gehst ganz rechts hinaus. So kommst du in einen weiteren Verbindungsgang, der dich direkt zu Boba Fett führt. Fliege mit Boba aus der Arena hinaus und begib dich auf den Boden direkt über dem Grund des Canyons. Auf der Seite der Arena findest du den Challenge-Point.

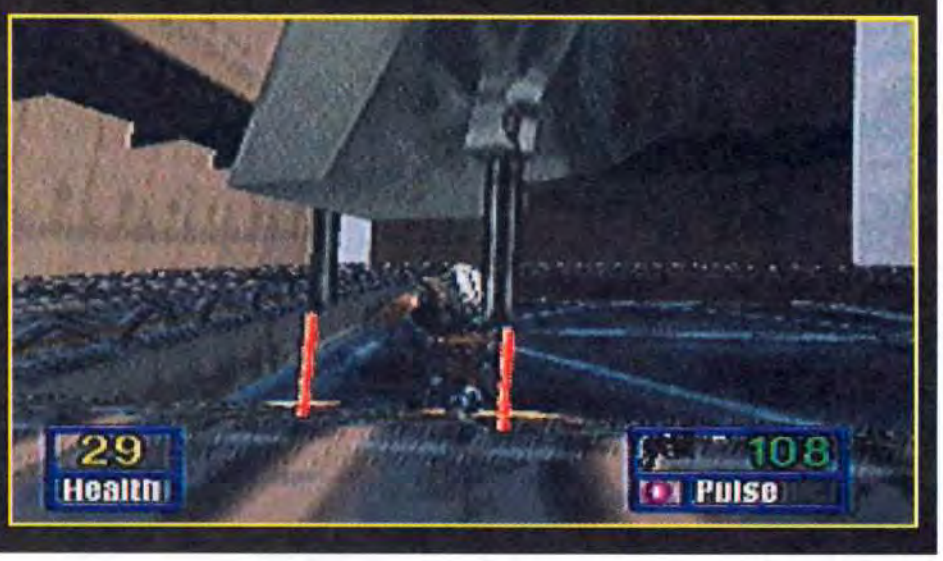
Challenge Point 15

Setze deinen Weg am Fuß des Canyons fort, und du gelangst zu einer Stelle, an der der Boden wegbricht. Darunter befindet sich ein Sims. Fliege hinab, und du findest auf einer Seite einen Challenge-Point und auf der anderen ein Extra-Leben.

BOSS: BOBA FETT

Boba Fett ist wahrscheinlich der härteste Boss, denn er greift in zwei Phasen an. Zunächst wirst du mit Boba selbst konfrontiert, und du mußt entweder springend oder schwebend seiner Missile-Attacke ausweichen. Am besten bleibt man im unteren Bereich der Arena und auf der Boba Fett gegenüberliegenden Seite. Von hier aus kannst du ihn aus der Entfernung mit deinen kraftvolleren Waffen angreifen, wenn er sich auf dich zubewegt. Wenn er dir zu nahe kommt, begibst du dich auf die andere Seite der Arena und wiederholst deine Strategie.

Sobald du ihn besiegt hast, kehrt Boba in seinem SLAVE-1-Raumschiff zurück, das sich sehr leicht erledigen läßt, da es zwei Achillesfersen hat. Begib dich hinter das Schiff und schieße, wenn es wendet, oder verteidige deine Stellung direkt neben den Kanonentürmen des SLAVE-1 und warte, bis die Kanonen auf dich ausgerichtet sind. Hier bist du völlig sicher, denn beide Kanonen verfehlen dich, und du kannst das Raumschiff in aller Ruhe zerstören. Wenn dir Waffen oder Gesundheit ausgehen, fliegst du einfach zu den Vorsprüngen hoch, um dich neu einzudecken. Ganz oben in dem Bereich kannst du außerdem ein 100%-Gesundheits-Power-Up und ein Extra-Leben einsammeln.



MISSION 6: MOS EISLEY UND BEGGAR'S CANYON - 12 CHALLENGE POINTS

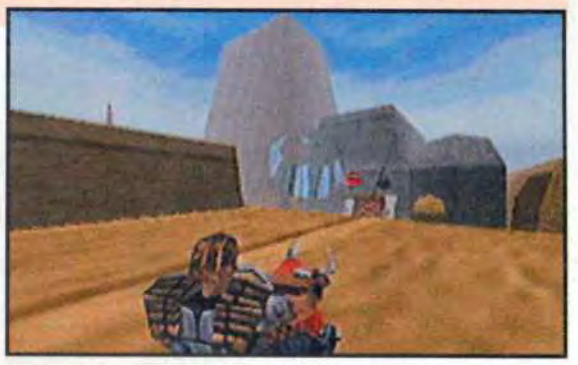
Allgemeine Hinweise

Um erfolgreich alle Challenge-Points einzusammeln, solltest du dich lieber zunächst auf die Verteidigung gegen die Swoop-Gang konzentrieren. Dann kehrst du zurück, um dir in aller Ruhe die Challenge-Points abzuholen.

Benutze deinen Rückspiegel, um dich auf deine Attacke gegen ein Mitglied der Swoop-Gang vorzubereiten. Versuche anzugreifen, wenn die engen Bögen auf dich zukommen.

Challenge Point 1

Wenn du zu der ersten Rampe gelangst, siehst du vor dir ein Extra-Leben, und der Challenge-Point befindet sich rechts davon. Um hinzukommen, startest du von der Rampe leicht angewinkelt, während du gleichzeitig den Joystick nach oben ziehst. Nun solltest du in der Lage sein, den Sims zu erreichen und den Challenge-Point zu holen.

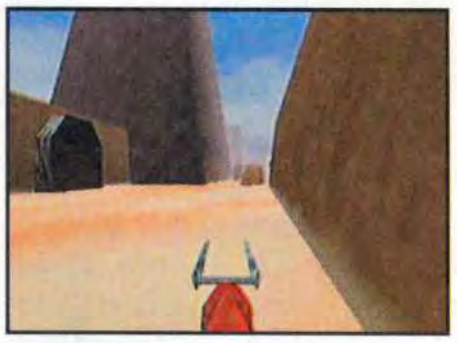


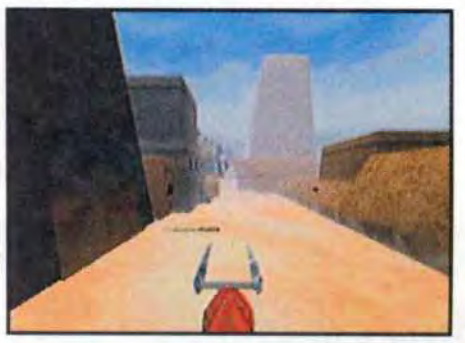
Challenge Point 2

Direkt nach der ersten Rampe siehst du das Wrack eines Raumschiffs, und links davon findest du den zweiten Challenge-Point.

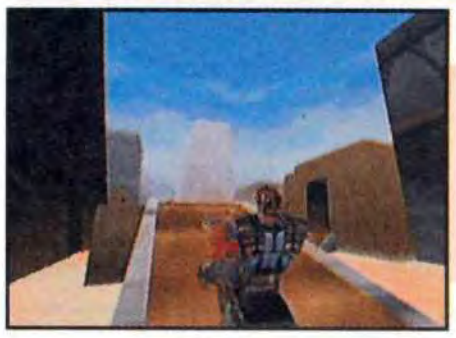
Challenge Point 3

Wenn du dich auf die zweite Rampe zubewegst, zielst du auf die Mitte und ziehst den Joystick nach oben, während du scharf beschleunigst, um an den Challenge-Point unmittelbar nach der Rampe heranzukommen.

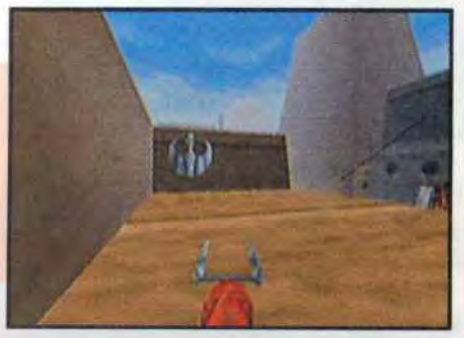




Challenge Point 4

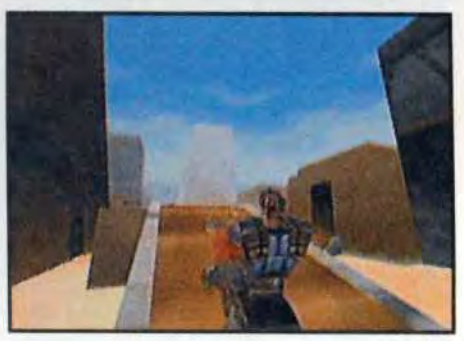


Kehre auf die vorhergehende Rampe zurück und starte etwas angewinkelt, so wie du es beim ersten Challenge-Point gemacht hast. Wieder befindet sich rechts ein Sims, und darauf liegt der vierte Challenge-Point.



Challenge Point 5

Unmittelbar bevor du den engen Tunnel passierst, nimmst du den Gang nach rechts, wo sich der fünfte Challenge-Point befindet.

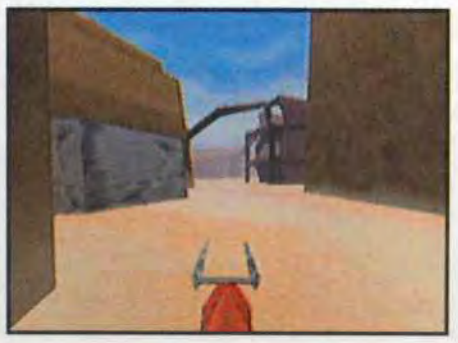


Challenge Point 6

Bei dem großen Gebäude, an dem du den letzten Challenge-Point mitgenommen hast, begibst du dich hinter die niedrige Wand, die dazu parallel verläuft, und folgst ihr bis zum sechsten Challenge-Point.

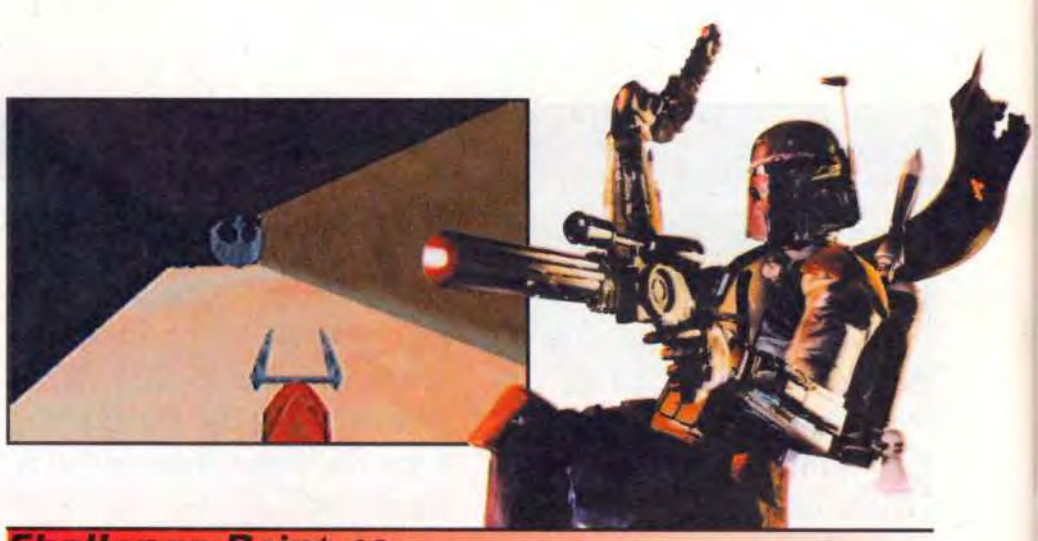
Challenge Point 7

Bevor du in die Gegend kommst, in der das Raumschiff startet, solltest du vor dir eine dunkle rotbraune Struktur sehen. Davor befindet sich eine kleine Nische, in der der siebte Challenge-Point liegt.



Challenge Point 8

Bald nachdem du an dem Bereich vorbeigekommen bist, in dem das Raumschiff startet, kommst du zu einem großen Gebäude, das dem bei Challenge-Point 6 entspricht. Wieder begibst du dich hinter die niedrige Mauer und holst dir am Ende den Challenge-Point.



Challenge Point 9

Sobald du die Stadt verläßt, wendest du dich scharf nach links und gehst auf die Mauer zu. Hier findest du eine weitere

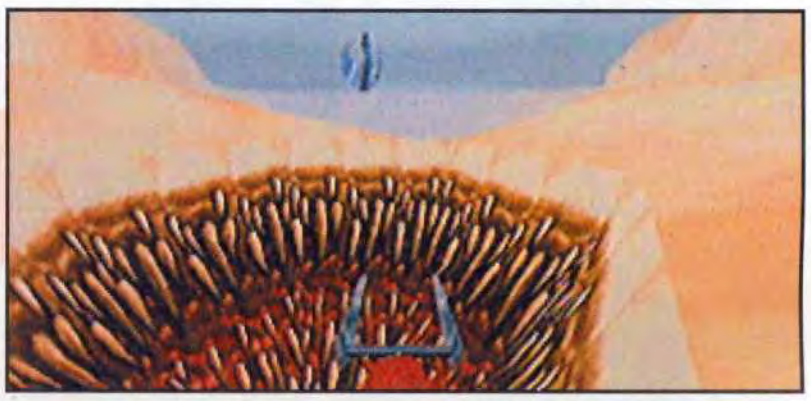
kleine Nische mit einem Challenge-Point in der Form von Max, einem Charakter aus einem anderen LucasArts-Spiel.

Challenge Point 10

Auf deinem Ritt durch die Wüste kommst du zu einer Sarlacc-Grube, über der ein Challenge-Point schwebt. Beschleunige stark, fahre auf die Grube zu und ziehe die Nase deines Vehikels nach oben, um den Challenge-Point zu erreichen und die Grube hinter dir zu lassen.

Challenge Point 11

Wie vorhin schwebt der Challenge-Point über einer zweiten Sarlacc-Grube. Gehe hier genauso vor wie beim 10. Challenge-Point.



Challenge Point 12

Auf dem Weg durch den Beggar´s Canyon kommst du durch zwei Torbögen und Tunnels. Rechts von dem zweiten Bogen befindet sich eine Rampe. Benutze sie, um dein Gefährt zur Bogenspitze hinaufzubefördern und den Challenge-Point einzusammeln.

MISSION 7: IMPERIALER FRACHTER SUPROSA - 10 CHALLENGE POINTS

Challenge Point 1

Gleich nach dem Beginn des Levels öffnest du die erste Tür, wendest dich nach links und findest im nächsten Raum einen Challenge-Point.

Challenge Point 2

Setze deinen Weg durch den Level und durch die Baracken der Sturmtruppen fort. In der letzten Baracke auf der linken Seite öffnest du hinten die Schalttafel, um an ein Unbesiegbarkeits-Icon heranzukommen. Dies kommt dir beim Einsammeln des zweiten Challenge-Points sehr gelegen. Man findet ihn rechts hinter den letzten Baracken.

Challenge Point 3

Wenn du deinen Weg durch den Level fortsetzt, erreichst du bald das Ende des ersten Abschnitts. Am Anfang des zweiten Abschnitts gehst du weiter geradeaus, bis du zu vier Drehtüren kommst. Gehe hindurch und halte dich bei dem zweiten Paar Drehtüren auf der linken Seite, um den Challenge-Point zu finden. Umrunde die linke Tür des vierten Paars, wenn du ein Extraleben finden willst.

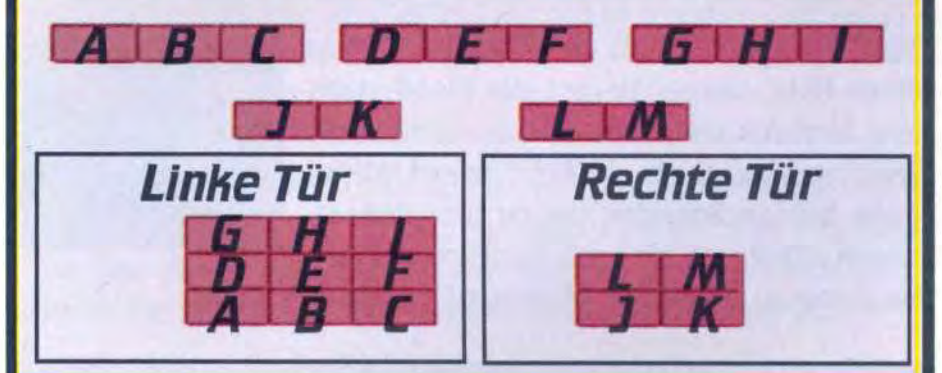
Challenge Point 4

Nachdem du die Drehtüren passiert hast, siehst du diesen Challenge-Point auf einem Sims zu Deiner Rechten. Springe auf den Sims hinauf, um ihn zu holen, und denke daran, auf der linken Seite hinunterzuspringen, damit du nicht noch einmal den ganzen Weg durch die Drehtüren zurücklegen mußt.

Challenge Point 5

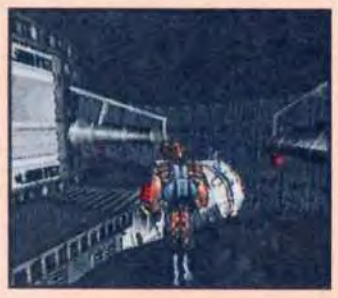
Wenn du zwei rotierende Plattformen siehst, springst du auf die rechte und duckst dich unter dem ersten Balken. Springe über den zweiten Balken und dann auf die weiße Konstruktion darunter. Am Ende dieses Bereichs findest du den Challenge-Point.

Türen und Schalter



Challenge Point 6

Begib dich auf die zweite rotierende Plattform und springe ab, wenn du die darunterliegende weiße Konstruktion erreichst. Am Ende derselben liegt der sechste Challenge-Point. Kehre zu den rotierenden Plattformen zurück und gehe um sie herum. Springe auf den Sims auf der anderen Seite.



Challenge Point 7

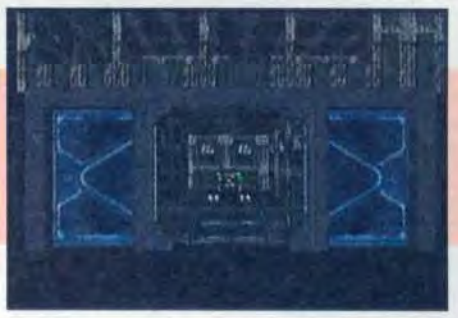
Setze deinen Weg durch den Level fort, bis der zweite Abschnitt endet, und mache weiter, bis du einen Raum mit vielen großen Türen und Kisten erreichst. Wenn du eintrittst, schießt du auf keine der Kisten, denn du benötigst sie, um ein paar höhergelegene Plattformen zu erreichen. Begib dich an die hintere Wand des Raums, und du siehst drei Gruppen von aufeinandergestapelten Kisten. Schieße zwei Kisten der ersten Gruppe und eine der zweiten Gruppe ab. Nun aktivierst du den Schalter M, um Tür M (siehe Kasten) zu öffnen. Benutze die Kisten, um den zweiten Level zu erreichen. Der Challenge-Point befindet sich in der hinteren Ecke des Raums, sobald du die Kiste zerschossen hast.

Challenge Point 8

Kehre ins Erdgeschoß zurück und aktiviere Schalter F, um Tür F zu öffnen. Benutze die Kisten, um den darüberliegenden Level zu erreichen, und laufe über die Brücke in Raum F, wo du den Challenge-Point findest, nachdem du die Kiste in dem Raum zerschossen hast.

Challenge Point 9

Kehre ins Erdgeschoß zurück und aktiviere die Schalter E und G. Dies ermöglicht dir, den ersten Stock zu betreten, indem du auf die Kisten springst und dann Raum E betrittst. An der Rückseite dieses Raums findest du eine Treppe, die du zu Raum G hinaufmarschierst. Anschließend überquerst du die Brücke. Der neunte Challenge-Point befindet sich unter einer Kiste in der Ecke des zweiten Raums von rechts, wenn man die Brücke überschreitet.

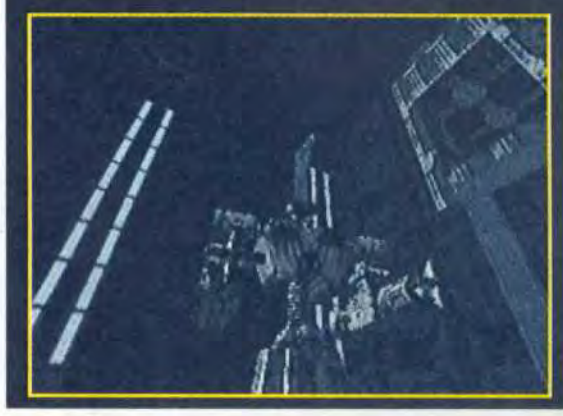


Challenge Point 10

Nachdem man den Loader-Droiden erledigt hat, öffnet sich die Tür zum Supercomputer, hinter dem sich der Challenge-Point befindet.

Boss: Loader Droide

Obwohl der Loader-Droide auf den ersten Blick recht erschreckend wirkt und über Teleskop-Arme verfügt, ist er nicht sehr schwer zu besiegen. Zunächst rennst du einfach auf die andere Seite des Raums, drehst dich herum und schießt auf den Droiden. Der Endgegner wird sich auf dich zubewegen, und du läufst um ihn herum auf die andere Seite des Raums aus dem Wirkungskreis seiner Arme hinaus. Dann feuerst du wieder. Wiederhole diese Strategie, und du wirst keinen einzigen Kratzer abbekommen.



Nachdem du den Loader-Droiden besiegt hast, bekommst du Zugang zum Supercomputer. Hol dir alle nötigen Informationen und kehre dann in den darüberliegenden Raum zurück. Dort ist nun ein Schalter sichtbar. Aktiviere ihn, um die Türen des Hangars zu öffnen und den Millennium Falcon hineinzulassen.

MISSION 8: ABWASSERKANÄLE DER IMPERIALEN STADT - 9 CHALLENGE POINTS

Challenge Point 1

Lasse dich in die Mitte des Rundwegs fallen – du bist mit einem Jetpack ausgerüstet, den du benutzen solltest, um deinen Fall etwas abzubremsen. Setze deinen Weg durch die Abwasserkanäle fort und lasse dich durch die Türen im Boden des folgenden Raumes fallen. Folge dem Weg in den nächsten Kanal und springe zur ersten Nische in der Wand auf der linken Seite, direkt vor der zweiten rotierenden Sichel. Sobald du die Nische erreicht hast, öffnet sich eine Geheimtür. Besiege den Coruscant-Wächter, der dahinter auf dich wartet, und hol dir den Challenge-Point, der hinter ihm auf dich wartet.

Challenge Point 2

Sobald du den Hauptkanal betreten hast, tauchst du ab und begibst dich zu der ersten Säule auf der linken Seite. Darunter befindet sich der Challenge-Point.

Challenge Point 3

Begib dich weiter in den Kanalraum und in das offene Rohr, das rechts aus der Wand steht. Gehe hindurch und lasse dich am Ende in die Abwasser fallen. Suche die Wand ab und aktiviere die beiden Schalter, die du hier findest. Danach öffnet sich ein Loch zwischen den beiden Schaltern, in dem der Challenge-Point auf dich wartet.

Challenge Point 4

Nun jettest du aus den Abwässern in den oberen Bereich des Raums, in dem du ein quadratisches Loch vorfindest. Schlüpfe hindurch und laufe die Röhre hinunter, mit der es verbunden ist. Auf diese Weise gelangst du zu einem vertikalen Schacht. Lasse dich von deinem Jetpack nach oben tragen und betrete einen weiteren quadratischen Gang. Folge ihm bis zum Ende und hol dir dort den Challenge-Point.

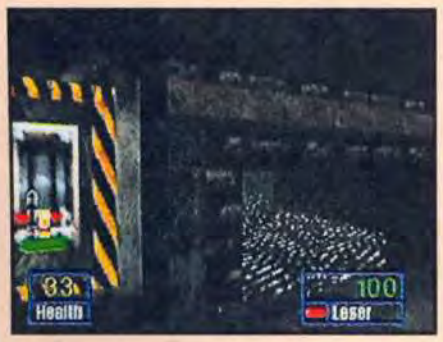
Challenge Point 5

Kehre zu dem vertikalen Schacht zurück und betrete einen weiteren quadratischen Gang etwa auf halber Höhe des Schachts. Gehe weiter bis zum Ende und lasse dich dort in einen weiteren Schacht fallen. Unten befindet sich eine kurze Röhre, an deren Ende du den Challenge-Point findest.

Security Key

Laufe die kurze Röhre hoch in den vertikalen Schacht. Laß dich von deinem Jetpack ganz nach oben tragen, und du findest einen weiteren Gang, in dem zwei Coruscant-Wächter auf dich warten. Erschieße sie und laufe an ihnen vorbei weiter, den Gang nach unten, bis du zum Grund eines weiteren Schachts kommst, der die Verbindung mit dem Gang herstellt. Am Boden des Schachts befindet sich eine Abwasserröhre, die du nach unten steigst, um an deren Ende den Sicherheitsschlüssel einzusammeln. Nun hast du die Möglichkeit, das Kanaltor zu durchschreiten. Kehre durch das Kanalrohr nach oben zurück und nimm rechts die Abkürzung, wo sich das Gitter nun zur Seite bewegt hat. Jetzt kannst du in den Hauptraum des Abwassersystems jetten und dich auf das Kanaltor rechts zubewegen.

Challenge Point 6



Sobald du das Sicherheitstor geöffnet hast, läßt du dich ins Wasser fallen und besiegst die Dia-Noga. Dann schwimmst du zu der Sackgasse links – in dem trüben Wasser am Grund befindet sich der Challenge-Point.

Challenge Point 7

Nun drehst du dich herum und marschierst in der entgegengesetzten Richtung durch das Wasser zu einer Röhre unter Wasser. Tauche hoch an die Wasseroberfläche und schnappe Luft, bevor du die Röhre hinabtauchst. Wenn du auf der anderen Seite wieder herauskommst, achtest du darauf, dem rotierenden Arm und dem gegnerischen Feuer auszuweichen. Der siebte Challenge-Point befindet sich in der Mitte des Raums über dem rotierenden Arm.

Challenge Point 8

Verlasse den runden Raum durch die Röhre in der Wand und lasse dich am Ende ins Wasser fallen. An der Seite der mittleren Säule findest du einen Challenge-Point samt Disruptor-Pack.

Challenge Point 9

Wenn du die Schilde passiert hast, siehst du einen riesigen Raum mit zwei Löchern in der Decke. Jette in beide hinein und aktiviere dort alle Schalter, die du dort oben findest. Nun gehst du weiter in den großen Raum und an den beweglichen Vorrichtungen vorbei. Danach folgt eine Tür, wo sich der Weg um eine zentrale Säule herum gabelt. Gehe rechts herum und hol' dir den Challenge-Point, der in einer Nische an der mittleren Säule versteckt ist.

Schild-Deaktivierer

Um weiterzukommen, jettest du aus dem Wasser heraus und aktivierst die beiden Schalter an der Wand des runden Raums. Danach erscheint ein Loch in der Wand, in dem sich der Schild-Deaktivierer befindet. Nun jettest du zu dem Gang ganz oben im Raum hinauf und schießt auf den Schalter auf der rechten Seite der Wand des rotierenden Zylinders. In dessen Seite ist ein Loch, durch das man hindurchschießen kann. Setze deinen Weg geradeaus fort und deaktiviere dabei die purpurfarbenen Schilde.

Boss: Dia-Noga

Dia-Noga ist ein Seeungeheuer, das du am Ende dieses Levels triffst. Nachdem du den Raum des Endgegners betreten hast, steigt der Wasserspiegel, und oben bildet sich eine kleine Luftblase, an der du deinen Sauerstoffvorrat aufstocken kannst. Behalte die Blase also im Auge. Es geht hauptsächlich darum, den Boss am Auge anzugreifen - dies befindet sich im allgemeinen tiefer im Wasser als die Greifarme, du mußt also danach suchen. Die Tentakel tun nichts anderes, als dich zu attackieren, und wenn du sie besiegst, zerstörst du damit nicht das Monster. Vergeude also keine Zeit mit ihnen – attackiere sie nur zur Selbstverteidigung. Hoffentlich hast du im Level eine Reihe von Disruptor-Packs eingesammelt, so daß du sie oben in der Luftblase loslassen kannst. Sie zerstören ungefähr 20 Prozent des Endgegners. Den Rest erledigst du mit einem Kampf unter Wasser, in dem du deine Laser- und Pulse-Waffen einsetzt. Wenn du das Auge richtig getroffen hast, wird es plötzlich noch tiefer abtauchen – versuche, deine Position zu halten, und beschieße es von oben. Gehe nicht zu tief, denn das Maul von Dia-Noga entzieht dir in null Komma nichts ein Leben. Treffe das Auge mehrmals, und der Boss wird bald vernichtet sein. Dann senkt sich der Wasserspiegel wieder ab, und du kannst durch ein Loch in der Decke die Gegend verlassen. Gehe durch die Tür hinten, um die Mission zu beenden.

MISSION 9: XIZOR'S PALACE - 10 CHALLENGE POINTS

Challenge Point 1

Nachdem du die große Höhle durchquert hast und durch die automatische Tür gegangen bist, landest du in einem Raum mit zwei Ebenen. Auf dem zweiten Level und gegenüber dem Ausgang befindet sich ein Schalter, den du aktivierst, um den Ausgang und einen Verschlag hinter dir zu öffnen. Drehe dich schnell herum und hol' dir den dort versteckten Challenge-Point. Gehe durch die Tür hinaus ins Erdgeschoß.

Challenge Point 2

Laufe die Stufen hoch durch die Tür und betrete einen weiteren großen Raum. Aktiviere den Schalter an der rechten Wand. Du kannst nun einen Schacht betreten. Jette den Lift hoch und aktiviere etwas höher im Schacht einen weiteren Schalter. Kehre nach unten zurück, und du siehst, daß der Lift nun ein Stück tiefer steht und einen kleinen Raum mit einem Challenge-Point und einem Extra-Leben freigegeben hat. Nun verläßt du den Aufzugschacht ganz oben.

Challenge Point 3

Gehe den nächsten Gang entlang und aktiviere den Schalter, um die Brücke herabzulassen. Überquere sie und folge dem nächsten Gang. Hüte dich jedoch vor einem Hinterhalt von der linken Seite. Gehe weiter bis zum Aufzug am Ende des Gangs und fahre hoch zu dem Raum mit dem Schalter. Aktiviere ihn und kehre zu dem Gang mit dem Hinterhalt zurück. Am Ende kannst du von hier aus eine weitere Brücke überqueren. Jette von hier aus hoch und nach rechts. Hoch oben findest du ein Fenster, durch das du hindurchfliegen kannst. Du findest dort den Challenge-Point und ein paar nützliche Icons. Kehre zur Brücke zurück und überquere sie ganz normal, um den ersten Abschnitt zu beenden.

Nintendo-64

Multinorm N64 .....449,90 DM
Adaptor v1.2 Us/Jp/Euro ...49,90 DM
Memory Card .....29,90 DM
Formula Zero Wheel (3/1)..189,90 DM
Killer Instinct Us.. .....159,90 DM
Wild Choppers .Jp.....179,90 DM
Yuke Y. Troublemaker ..Jp 179,90 DM
Multi Racing Champ.... Us 169,90 DM
Int. Super Star Soccer....Us 169,90 DM
Blast Corps Us.....149,90 DM
Golden Eye Us.....169,90 DM
Nba Hangtime Us... ..... 159,90 DM
Wayne Gretzky Us.....159,90 DM
XXXX 64 Us .....169,90 DM
War Gods Us ..... 169,90 DM
Hexen Us..... 169,90 DM
Dark Rift Us.....169,90 DM
Human Grand Prix Jp ..... 169,90 DM
Star Fox + Jolting Pack Us 169,90 DM
Doraemon Jp .....159,90 DM

Mario Kart Us ..... 149,90 DM
St. Andrews Golf Jp .....99,90 DM *
King of Baseball Jp .....99,90 DM *
Wonder Project 2 Jp .....99,90 DM *

SONY

PSX BOOT CHIP v3.2! 18,90 DM
PSX RGB KABEL 18,90 DM
PSX LINK KABEL 19,90
MEMORY CARD 34,90
480 Memory Card 99,90
Zero Devide 2 Jp ..... 124,90 DM
Sangoko Mouso Jp..... 119,90 DM
Bushido Blade Jp ..... 124,90 DM
Final Fantasy Tactics Jp ...129,90 DM
Rockman Battle&Case Jp. 119,90 DM
Time Crisis + Gun ! Jp 27.06.1997
Tobal No 2 Jp ..... 124,90 DM
Robo Pit 2 Jp ..... 124,90 DM
Dracula X Castlevania Jp.. 119,90 DM
Puzzle Arena Toshin. Jp 124,90 DM
Body Hazard Jp ..... 119,90 DM
Real Bout Fatal Fury Jp .... 79,90 DM
Test Drive Off Road Us..... 99,90 DM
Rally Cross Us ..... 99,90 DM
Broken Helix Us ..... 99,90 DM
Mechwarrior 2 Us .....79,90 DM
League Of Pain Us ..... 79,90 DM
War Gods Us .....109,90 DM
Shadoan Us ..... 104.90 DM

Ballblazer Champions Us .....104,90 DM
Peak Performance Us .....109,90 DM
Swagman Us ..... 109,90 DM
Brahma Force Us ..... 99,90 DM
Powerslave Us..... 99,90 DM
Nanotek Warrior Us.....99,90 DM
K1 Arena Fighter Us ..... 99,90 DM
Wing Commander IV Us.... .... 99,90 DM
Buster Bros Collection Us .....99,90 DM
Thunder Truck Us ..... 109,90 DM
Wcw Vs The World Us ..... 99,90 DM
Vandal Hearts Us..... 99,90 DM
Xevious 3D G+ Us..... 99,90 DM
Syndicate Wars Us .....109,90 DM
Discworld 2 Us .....109,90 DM
NBA Hangtime Us .....109,90 DM
Ray Storm Us .....104,90 DM
Tenka Us .....109,90 DM
Rage Racer Us ..... 99,90 DM
Overblood Us .....109,90 DM
Vmx Racing Us ..... 99,90 DM
Wild Arms Us .....104,90 DM
MDK Us.....109,90 DM
Toshiden 3 Us .....109,90 DM

Order Hotline : 06222/53285 Order Hotline : 02352/530034
Versand per NN 9,90
Fusion
Händleranfragen erwünscht
24 Std Bestell Fax : 06222/59601
Besuchen Sie unsere Website
http://Members.aol.com/fusionweb
Händlerfax: 02352/530008
Öffnungszeiten Mo - Fr : 10.30 - 18.30
x: PROTEST
: 06204/78138
Druckfehler, Irrtümer, Preiskorrekturen vorbehalten * Keine Haftung für Kompatibilität * Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 35 DM Bearbeitungsgebühr *
Importprodukte sind kursabhängig * Angebote gelten solange Vorrat reicht * Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen *

Challenge Point 4

Gehe weiter in den zweiten Abschnitt und zu dem Lift. Steige ein und verlasse ihn wieder, wenn er anhält, um im folgenden Raum einen Schalter zu aktivieren. Nun jettest du ganz ans obere Ende des Aufzugs und holst dir dort aus einer kleinen Nische den Challenge-Point. Setze deinen Weg durch den Level fort, indem du in den Gang weiter unten gehst.

Challenge Point 5

Wenn du in diesen Bereich mit den Zahnrädern kommst, gehst du auf das zweite zu, das sich am langsamsten bewegt. Hier kannst du bequem durch das Loch im Boden jetten. Dort unten findest du den fünften Challenge-Point.

Challenge Point 6

Hinter dem fünften Challenge-Point befindet sich eine Geheimtür. Öffne sie und marschiere durch den dahinterliegenden Gang, bis du einen großen Raum erreichst. Direkt über dem Eingang zu diesem Raum befindet sich der Challenge-Point. Sammle ihn ein und kehre auf den Hauptweg mit den Zahnrädern zurück.

Challenge Point 7

Nachdem du die Zahnräder passiert hast, gilt es, eine weitere dunkle Passage zu bewältigen, bis du zu ein paar weiteren Zahnrädern gelangst. Von hier aus jettest du von dem Weg, auf dem du dich befindest, in den Bereich unter den Zahnrädern hinab. Dort liegt der Challenge-Point für dich bereit. Kehre auf den Weg oben zurück, um mit der Mission fortzufahren.

Challenge Point 8

Wenn du den großen runden Raum erreichst, jettest du ganz nach unten. Nun fliegst du an der Seite der mittleren Säule wieder hoch und findest den Challenge-Point dort in einem kleinen Loch.

Challenge Point 9

Auf der untersten Plattform in dem runden Raum siehst du einen Schalter, den du aktivieren mußt. Gehe den Weg zu der Mauer herum, und dahinter findest du zwei Sackgassen, von denen die eine einen Challenge-Point freigibt. Um weiterzukommen, aktivierst du alle Schalter an der zentralen Säule und jettest auf die mittlere Plattform. Hier hat sich nun eine Tür geöffnet, die du durchschreiten mußt.

Challenge Point 10

Folge dem Weg zu dem großen Raum und fliege zu der hohen Brücke hinauf. Dort läufst du in die Sackgasse und öffnest die Geheimtür, um an einen Challenge-Point heranzukommen. Sammle ihn ein und kehre in die andere Richtung auf der Brücke entlang zurück, um dich mit dem Gladiator-Droiden auseinanderzusetzen.

Boss: Der Gladiator-Droide

Der Gladiator ist recht leicht zu besiegen. Laufe einfach hinter ihn und schieße nach oben, wenn es sicher ist – genau wie beim AT-ST. Daraufhin verliert der Droide seine Beine, und ein Labyrinth öffnet sich. Hier wird es nun etwas schwieriger. Am besten bleibt man auf der Plattform, auf der man angefangen hat, und schießt schnell auf den Droiden, solange er sich vor einem befindet. Benutze deine starken Waffen, um ihn schnell zu erledigen. Wenn der Boss angreift, jettest du in die Luft, um seinem Laserfeuer zu entgehen. Wenn du dies geschafft hast, mußt du nur noch den Kopf des Bosses beschießen, während du dir den Weg durch das Labyrinth bahnst. Es ist nicht einfach, hier anzugreifen, stecke entweder die Treffer ein und beschieße den Droiden mit deinen stärksten Waffen oder steuere durch das Labyrinth und versuche, den Droiden zu überlisten und hinter ihn zu gelangen, damit du ihn angreifen kannst. Letzteres erfordert die genaue Beherrschung der Steuerung und sehr viel Geduld, wenn es funktionieren soll. Wahrscheinlich verlierst du bei dem ganzen Kampf etwa ein oder zwei Leben, achte also darauf, daß genügend Extra-Leben verfügbar sind.

MISSION 10: SKYHOOK BATTLE

In diesem Level gibt es keine Challenge-Points einzusammeln, und alles läuft ganz normal ab. Zuerst zerstörst du so viele Star Vipers wie möglich, bis du den Skyhook selbst erreichst. Dort mußt du zunächst die vier Kanonentürme auf jedem der vier Arme zerstören. Danach fliegst du nach unten in jeden Arm des Skyhook hinein und benutzt zur Hilfe die Bremsen. Sobald du dich im Kern des Skyhook befindest,

läßt du eine Salve Missiles auf den Reaktor los. Wenn du den Reaktor getroffen hast, mußt du durch einen der sicheren Arme fliehen. Wiederhole dies viermal, um den Reaktor und den Skyhook zu zerstören.

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
oder wähle direkt:	0911-2872-160 **(Aboservice)**
	0911-2872-170 **(Bestellservice)**
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	Compuserve: 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die existierenden, rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch
(Verantwortlich f. d. redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz, Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter, Japan-Fachkraft:
Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel
Grafisches Konzept : Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Gisela Tröger, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-).

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240

Verkauf: Thorsten Szameitat
Verkauf: Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer
Verkauf: Oliver Diemers
Verkauf: Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab 1.5.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Datum Unterschrift

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Ab kommender Ausgabe veröffentlichen wir auch private Kleinanzeigen! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen!

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10°°-17°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 40-27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo. bis Fr. 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17°°-20°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 30.7.97 am Kiosk

E3 Atlanta

Vom 19. bis zum 21. Juni traf sich auf der weltgrößten Videospiele-Messe in Atlanta alles, was in der Branche Rang und Namen hat. Wir waren natürlich auch zugegen und sammelten alle wissenswerten Informationen zum Thema Nintendo 64, 64 DD, Super-NES und Game Boy. Unter anderem dürft ihr euch auf aktuelle Berichte zu The Legend Of Zelda V, Yoshi's Island 64, Turok 2 und Dream von Rare freuen.

BLAST CORPS

Nach Mario Kart 64 hat Nintendo Deutschland mit der ambitionierten Action-Strategie-Mixtur der Donkey Kong Country-Schöpfer endlich den nächsten Megahit in Vorbereitung. Wieso dieses Spiel den Innovationspreis des Jahres verdient, warum es die Charts in Japan und den USA im Sturm eroberte und welche Veränderungen man in der deutschen Version erwarten darf, verraten wir in unserer ausführlichen Reportage.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Aktuelle Infos zur Mario Kart-Competition
- Tests zu Dark Rift und Hexen 64
- Brandheiße Previews aus Japan
- T&T zu NBA Hangtime
- Exklusiv-Reportage

Coupon zum Ausschneiden!

Die nächste N-ZONE erscheint am 30.7.97!

Was wird gespielt bei...

David Perry?

David Perry (28) ist der Präsident von Shiny Entertainment, die mit Earthworm Jim und MDK Welthits landeten.

1. Was spielen Sie im Augenblick?

Im Augenblick spiele ich Bast Corps und Wave Race 64.

2. Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?

Blast Corps scheint für ein Cartridge-Game richtig groß zu sein; als ich es das erste Mal spielte, war es plötzlich schon zwei Uhr morgens, als ich wieder auf die Uhr schaute. Wave Race spielt sich richtig fein und sieht verdammt gut aus.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und weshalb?

Ich bin sehr unbeständig und mag deshalb die neuen immer lieber als die alten. Blast Corps, Wave Race 64 und Pilotwing 64 sind die drei Titel, die ich im Augenblick am liebsten mag.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?

Die grafischen Effekte, welche es beherrscht, sind wirklich beeindruckend. Das Nintendo 64 ist die erste Konsole, von der ich gesagt habe, daß sie besser als so manches brandneue Spielhallengerät ist.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

Ich möchte Zelda 64 spielen!

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?

Das erste echte Telespiel? Es war ein an Space Invaders angelehntes Spiel auf dem Sinclair Spectrum von Bug Byte namens `Spectral Invaders´. Es war damals einfach phantastisch, ein Spiel wie aus der Arcadehalle zu Hause zu spielen.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?

Ich mag Action-Spiele, die mit Humor versehen sind. Allerdings möchte ich, je älter ich werde, auch mehr und mehr Strategie-Elemente haben. Außerdem will ich mich unter Druck gesetzt fühlen, wenn ich spiele. Sollte ich verlieren, möchte ich das Gefühl haben, daß ich verloren habe, weil ich schlecht gespielt habe, nicht, weil das Spiel unfair ist.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?

Command & Conquer im Netzwerk-Modus ist der absolute, ultimative Party-Hit!

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?

Den vor kurzem unternommenen Trip nach Deutschland genoß ich sehr, deshalb werde ich vielleicht schon bald zu euch zurückkommen! Viele Shiny-Mitarbeiter haben sich mittlerweile ein N64 gekauft, macht euch also keine Sorgen, wir werden bald ein Spiel für dieses Gerät machen!